国内首家全彩印大型游戏月刊

OCT. VOL.11

1999·10月号

游戏机实用技术

Practical Techniques For G

八神重出江湖？

无敌！灵魂能力！

史上第二个满分游戏诞生！

心跳回忆2

撒尔达外传

勇者斗恶龙7

彩京1945III

J联盟职业足球创造会

赠拳皇99

复制草雉京大海报

圣剑传说完全攻略

KOF99′基本角色特点详解及连续技分析

灵魂能力任务全攻略

游戏王卡牌技巧

女生常谈

游戏黄金眼

玩具精品——逛街纸上行

星之心画廊

国内首家全彩印大型游戏月刊
OCT. VOL.11
1999·10月号
游戏机实用技术
Practical Techniques For G
八神重出江湖？
无敌！灵魂能力！
史上第二个满分游戏诞生！
心跳回忆2
撒尔达外传
勇者斗恶龙7
彩京1945III
J联盟职业足球创造会
赠拳皇99
复制草雉京大海报
圣剑传说完全攻略
KOF99′基本角色特点详解及连续技分析
灵魂能力任务全攻略
游戏王卡牌技巧
女生常谈
游戏黄金眼
玩具精品——逛街纸上行
星之心画廊

国内首家全彩印大型游戏月刊
OCT. VOL.11
1999·10月号

游戏机实用技术

Practical Techniques For Ga



八神重出江湖?

无敌！ 灵魂能力！
史上第二个满分游戏诞生！

心跳回忆2
撒尔达外传
勇者斗恶龙7
彩京1945 III
J联盟职业足球创造会

赠拳皇99
复制草雉京大海报

圣剑传说完全攻略
KOF99'基本角色特点详解及连续技分析
灵魂能力任务全攻略
游戏王卡牌技巧

女生常谈
游戏黄金眼
玩具精品——逛街纸上行
星之心画廊


THE KING OF FIGHTERS

VOL.11

content

游戏情报站

前线狙击

特快专递

温故知新

攻略透解



主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387

社长／总编：司 马
责任编辑：蔡建华
编 辑：黎俊义 曹溯辉 魏红平
李海祥 韩璟轶

美术编辑：马如骁
电脑制作：顾咏梅 张 玫

出版经理：马 力
编辑部主任：王 义
制作部主任：郝 飞

广告代理：深圳市焱碟广告有限公司
电 话：0755-3237619 3237635

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1096/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98
印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：1999 年 10 月 10 日
定 价：人民币 12 元
各地书商订购请致电：013609325110

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂 64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉 5 代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉		德间书店
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
	角川书店		

美版 DC 预定数量超过预想

SOA(SEGA OF AMERICA)于较早前宣布，预定于9月9日在美国发售的DREAMCAST反应较预期好很多，在公开预订的两天内就已接到20万部的订单，这个数字厂方原本认为要6星期才能达成，这对SEGA来说无疑是个好预兆，因此厂方随即公布了新的目标，希望DC在美国推出后30天内售出40万部，99年内冲破100万、2000年3月售出超过150万部，对于此期望是否有点过大呢？

FIFA2000 画面公开



进球的画面

EA-SQUARE一向以运动游戏驰名，其中的《FIFA》足球系列更有大量支持者，最新作《FIFA 2000》已决定在PS上推出，并有游戏画面公开，本集共有40支队伍可供选用，模式有世界联赛及杯赛，所有球员均利用拟人动态技术塑造。发售日未定。

美版 DC 网络服务完成

SEGA OF AMERICA于8月5日正式宣布，将会与全美最大规模的网络公司AT&T合作，与DC共同发展游戏网络，AT&T公司将会负责架设DC的对战网，而该公司更指定其子公司——AT&T WORLD NET负责。AT&T所要架设的服务器被称为次世代的网络，容量是传统电话线的100到200倍，玩者除了可以利用这个网络玩网路游戏之外，还可以定时收到关于电影、音乐等等不同的娱乐资讯。

此网络将会于美版DC推出当天(9月9日)即时开放，玩者只要购买主机回家就能使用这方面的服务，更有可能享受数千人同时参与游戏的乐趣。

SEGA 和 NAMCO 股价上升

在7月28日SEGA股价上升了265日元，以1910日元收市，升幅达16%；而NAMCO的股价也上升了500日元，以4190日元收市，升幅达13%。有专家分析，主要原因是受到DC的《SOUL CALIBUR》被日本最有公信力的游戏杂志FAMI通评为满分(共四人评分，合共40分)的影响。

PS2 会使用新类型数据机据

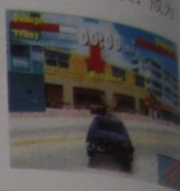
美国的SCEA公关部经理PHIL HARRISON表示，在PS2上将不会使用现在流行的56K数据机(MODEM)，原因是不符合PS2资料的需求，至于在主机上，将会设有现在流行的，如USB、PCMCIA、IEEE1394等连接口，因此用户可以按需要而自行决定购买的数据机。

SEGA 北美 DC 网络消息

在美国时间8月4日，SEGA美国分公司宣布了DC在北美地区的网络系统将会和AT&T共同合作，而资料传送速度将会比现在的快上十多倍。另外AT&T也会成为DC的最大ISP，并为其完成整个DC网络，而首个配合该系统的DC网络游戏是《SONIC ADVENTURE》。另外，SEGA美国分公司也计划为DC使用CABLE MODEM或ADSL，来为玩家提供更高的传送速度。

DRIVER 一个月内买过 100 万

GT INTERACTIVE日前对外宣布他们的PS赛车游戏《DRIVER》在短短一个月内，销量已打破100万大关，成为赛车游戏史上最快突破100万的作品。



其实DRIVER是一只自由度非常高的游戏，而且游戏的玩法更是十分奇特，因为玩家在游戏中扮演一名卧底警察，但你在黑帮的任务并不是打家劫舍，而是驾驶车辆去接头，救同党等，未玩过的朋友可以买来玩玩。

SCE 社长透露 PS2 发售日

SCE社长久多良木健在接受日本每日新闻社的专访时，被问到PS2是否再次用上1.2.3.策略(94年SONY推出时间为12月3日，往后在12月3日及1月23日这些日子里，也是PS推出大作的热门日子)，而久多良木健社长的答法可谓十分玄妙，他说一个商品的发售日期，绝对会影响它的销量，所以在假期前推出就会比较有利，以商业因素来考虑，年底的圣诞节商战，将是一个有利的发售时机。既然久多良木健社长没有否定会再次用上1.2.3.策略的可能性，则代表不排除PS2在99年12月3日这个圣诞节前的黄金档期间推出。不过，想知道正式发售日的话，非等到秋季的东京GAME SHOW不可了。

SEGA 新 3D 技术

96年时，SEGA取得了3D视点切换的专利，现在它又取得了3D立体投影技术的专利。这项技术常被用在虚拟水族箱内。而它将会在世界淡水全国里，首次展出这种技术，并且表示将会把这种技术用在DC游戏上。

SCE设立生产新PS零件的工厂

SCE公布已经成立一间新的公司和工厂，其主要目的是用来生产装于新世代PS内的专用DRAM处理器，由于该晶片使用了最先进的0.18微米技术，一般的工厂根本无法应付，因此与SONY长崎株式会社共同经营这间新的工厂，全力生产这高科技晶片，目标是令新世代的PS能达成在99年度内发售。

DC 将可更易移植电脑游戏

MICROSOFT即将推出DIRCECT X7.0，这个新版最大特色是能对应WIN CE和DC，只要应用它来开发电脑游戏，对于移植至DC会非常便利，换而言之，日后电脑游戏将会成为DC的一个强助。

DC 赞助商效应有望成功

较早之前曾报导过SEGA为了提高DREAMCAST在欧洲的知名度，特别与英国及意大利的球队签下赞助合约，其中在英国就签了上届英超亚军阿森纳，在三年内该球队的球衣上都会印有DREAMCAST字样，现在更证明厂方没有选错，因为该英超球队，在联赛开始前举行的慈善盾赛上，以二比一击败上届三料冠军曼联，另一方面该队大洒金钱聘请有实力的外援，誓要像曼联一样成为三料冠军，这无疑也对预定在9月23日发售的欧洲版DC形成正面的影响。

天野喜孝重回F.F.怀抱！！

绝对是FF迷的天大喜讯！！因为著名画家天野孝，终于重回太空战士的怀抱！！其实天野喜孝先生一直是SQUARE最强RPG《FINAL FANTASY》第1至第6集的人设，F.F.风格的确立，可以说和天野喜孝不可分割，但来到了F.F7-8，人设却换了别人，这一直都是FANS们的一大遗憾，但现在终于得到天野喜孝的亲口证实——在美国洛杉矶的一个漫画研讨会，天野由于参与了美国漫画"SANDMAN"的绘画工作，所以也出席了该研讨会，而当有记者问到天野会不会再参与F.F系列最新作的工作时，天野的答案竟然是肯定的，不过想要进一步追问时，天野已不愿再多谈，不过从表面的证据显示，最有可能的作品，当然是即将公布的F.F 9.,但由于现在所得的资料不多，所以我们暂时只知道天野会参与F.F.的新作。

蓝精灵登陆PS



经典卡通片"蓝精灵"虽然已是多年前的作品，但仍然在不少人脑中留下深刻印象，故此INFOGRAMES公布，将会在PS上推出"蓝精灵"的动作游戏。游戏目的是要救出被绑架的小可爱及美芝，途中布满了许多机关，需要玩者以灵活脑筋和迅速反应应付。游戏预计今年年底发售。







GT2确定延期

之前有传闻因为车种版权问题,《GRANTOURISMO 2》要延期，现在这消息经已经证实，由原定的9月30日变成发售日未定，至于延期的原因未明，可能是时间问题，也可能是版权问题。当然这对《GT》迷而言决非好事，还记得之前的《FORMULA 1'98》因此而取消推出日版，希望厂方能早日解决此问题。

东京秋季游戏展最新资料

据日本电脑娱乐软件协会(Computer Entertainment Software Association,CESA)公布的消息，将于9月17日至19日在日本东京海滨幕张国际展馆举行的"东京秋季游戏展"将会有1523个参展摊位，共76家游戏公司参展。主办单位仍然由CESA主办，SCEI、NINTENDO及SEGA协办，而协办的公司还包括日本电信电话公司(NTT)及MICRO SOFT，可见"电讯"及"电脑"将会对未来游戏界有一定程度的影响。

SOUL GALIBUR令namco政策改变？

一年前当NAMCO宣布加入DREAMCAST时，不少人都认为，该厂可能会像土星时代一样，虽然宣布成为第三厂但却没推出任何游戏。当NAMCO确定它的第一款DC作品为《SOUL CALIBUR》时，又有人觉得该作品只是NAMCO的二线游戏，所以该厂才把游戏移植到DC，令其对PS的影响减至最低。

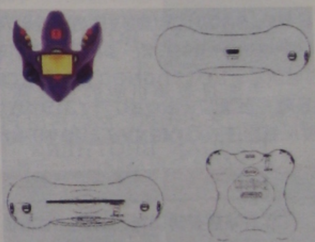
可是在最新推出的两本日版游戏杂志《FAMI通》及《DREAMCAST MAGAZINE》的游戏评分中，全部共7位评分者都给予《SOUL CALIBUR》10分的评价，可见NAMCO的开发人员的确很用心为DC制作这款游戏，而不只是简简单单地移植就算了。

最近在大阪举行的一个《SOUL CALIBUR》比赛中，据一位NAMCO的开发人员以十分肯定的语气表示，他们目前除了即将发售的《SOUL CALIBUR》外，还有两款DC游戏正在开发之中，其中之一是最近推出的街机游戏的移植作。而最近NAMCO所推出的街机作品，就只有《铁拳TAG TOURNANMENY》罢了。

如果消息属实的话，相信NAMCO其他大作游戏如《RIDGE RACER》、《ACE COMBAT》等也有可能在DC亮相，从这情况来看，NAMCO是否有意改变其PS与DC游戏那特殊的开发比例呢？

DOLPHIN主机设计图公开

就在大家都在猜测任天堂的新一代主机DOLPHIN到底会在何时曝光之际，突然有这部主机的设计图公开！！其实这些并非什么任天堂的主机设计图，而是根据任天堂公布出来的资料而模拟出来的预想图，虽然此机暂时未有太多的资料公开，但大家也不妨凭图想像一下。



而据外国著名游戏公司ACCLAIM总裁GREG FISCHBACH所讲，他们正为DOLPHIN开发游戏，而且预定2001年与主机同时推出，所以大家如果要玩到此机，恐怕最少要等两年。

SEGA推出HELLO KITTY特别版

SEGA将会在11月推出一部HELLO KITTY特别版的DREAMCAST主机，这是SEGA为配合将在11月推出的游戏《KITTY MAIL》而特别推出的。这部主机连同《KITTY MAIL》套装一起发售，《KITTY MAIL》是个类似电脑上著名的《POST PET》的另类游戏，在发出E-MAIL时会将自己所饲养的HELLO KITTY也发给对方，当中可以育成自己的HELLO KITTY。这部主机会有透明粉蓝及透明粉红两种颜色，而《HELLO KITTY》的游戏则售3000日元。





DC、PS2许多全新作品首度公开!

可能因为DC近日的气势越来越强，加上欧美版DC又即将推出，而且欧美DC的新作又一个接一个地公开，所以SONY方面也不敢怠慢，继日版游戏《A6》及《决战》后，PS2又有很多全新的美版游戏公开！！以下为大家一一介绍。

PS2新作

NOOKS AND CRANNIES

开发公司：ANDNOW

推出日：2000年第一季

这是一个以未来2509年为背景，讲述两种奇怪生物在宇宙中挣扎求存的RPG游戏。







VIRTUAL OCEAN

开发公司：ANDNOW

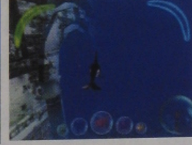
推出日：2000年第一季

和海豚名作《ECCO THE DOLPHIN》十分相似的深海游戏，不过这次你扮演的是一条鲸鱼。









DC新作

THUNDER BOATS

推出日：99年

主要是表演机能的立体赛艇游戏，先出街机，然后再出PC及DC版。





FLOIGAN BROTHERS





开发公司：VISUAL CONCEPTS,SEGA

推出日：未定

以鬼马的两兄弟作为主角的立体动作游戏。

TOY COMMANDER

开发公司：SEGA

推出日：99年

纯粹玩玩具飞机和玩具车的动作射击游戏。





DRONEZ





开发公司：ZETHA GAMEZ

推出日：2000年

在无数浮空平台间打倒敌人的动作GAME。

ENIX在新世代PS的动向

早已宣布为新世代PS开发游戏的ENIX，于较早之前发表今后厂方动向时，提及该厂正在开发四个新世代PS专用的作品，而且将以完全活用新PS机能为目标，其中更有一些使用大量写真画面的游戏。

SONY及任天堂在美国夹击SEGA

在北美市场，SEGA为九月九日推出的DREAMCAST大洒金钱，发动宣传攻势，眼见SEGA这次来势汹汹，SCE方面及任天堂也没有掉以轻心，纷纷作出行动迎击。

SCE方面正式宣布，于8月23日正式将Play Station主机售价减至99美元，同时更会将多个受欢迎游戏推出廉价的《Greatest Hits》系列(类似日本方面的“The Best”系列)另外，SQUARE的超大作《Final Fantasy Ⅷ》的美版，也会由原定的九月七日延至九月九日才推出，正面迎击同日推出的DREAMCAST!

另一方面，美国任天堂也宣布会在8月23日(和SCE选为同一日，难道事先有联系？)将N64主机的售价下调至99美元，还会多送一个手柄(原本跟机只有一个手柄)。

N64及PS的原本售价均为129美元(DREAMCAST的售价将会是199美元)，现在两公司同时以减价战术来吸引玩者，到底成效如何还有待观察，不过可以肯定的是这个北美市场的战况将比想像中的还要激烈。

GAMEBOY提供抄GAME服务

在为超任天堂推出抄写游戏的服务后，任天堂将这项名为NINTENDO POWER的服务扩展至GAMEBOY的游戏软件上。为了作出配合，任天堂将会推出一张记忆卡，让玩者可以在LAWSON便利连锁店内，将GB的游戏抄到卡内。由于GB拥有大量的软件，其中的不少名作在市场上已经很难找到，加上相对于购买游戏带的价钱来得便宜，故此相信会对一些新购入主机的朋友有相当的吸引力。用户只需购买“GB记忆盒带”，就可自行抄录GBC游戏，而每个记忆盒带的容量足够存诸七款游戏，暂知可供下载的游戏包括《萨尔达传说DX》、《Super Mario Bros.Deluxe》、《Donkey Kong Land》等21款作品，预定明年将增到100款游戏。



ENIX《DRAGON QUEST Ⅶ》旋风计划正式展开

随着厂方不断发布《DRAGON QUEST Ⅶ》的最新消息及图片，ENIX社长福岛康博在日前也表示该厂将会在未来日子推出更多“勇者斗恶龙”作品，满足各位《DQ》迷。他表示ENIX除了在今年内推出PS《DQ Ⅶ》外，也打算推出三款GAME BOY COLOR专用的《DQ》作品，包括早已公开资料的《DRAGON QUEST Ⅰ&Ⅱ》(暂定9月23日推出，)以及原创作品《DRAGON QUEST －Terry Monster Wonderland 2》(暂定明年初推出)。他还表示厂方有可能把最受欢迎的《DQ》作品:《DRAGON QUEST Ⅲ》移植到GAME BOY COLOR上，不过暂时只是处于考虑阶段，尚未正式确定是否会推出。

“2000年，会是《DQ》的天下！”此话也许会成为事实吧！

SNK 新闻数则

SNK 将会在 8 月 27 日于日本举行一个新作发表会，其中会发表《KOUDELKA》和《SNK VS. CAPCOM》两个大家都非常期待的作品，以及现时仍是一个谜的新作。SNK 方面公布了一个新的角色造型，大家可以看看附图，这个身穿类似霸王丸的中年男子，究竟是否是"侍魂"新作的新角色呢？真的令人期待，不过 SNK 方面暂时未肯透露，相信在发表会中便有所公布。



另外在日本方面现在正展开一个预订《SNK VS. CAPCOM》的活动，只要在游戏店预订这个游戏，便可以得到《SNK VS. CAPCOM》的特制卡片一张，以及图中所示的，由 SNK 及 CAPCOM 两公司共同绘制的大海报。

美国 DC 游戏分三级制

基于美国政府对于电子游戏对青少年的影响甚为关注，因此快将在北美地区推出的 DC 亦会受到"分级制度"所限，将各款游戏分级。其中有关部门已将九、十月推出的 DC 作品分类，而国内玩家较为熟悉的如下：

普通(适合任何人士) 摩洛哥 GP 赛车、Croc 2、Air Force Delta、Sonic Adventure、Space Invaders、Toy Story 2 等，其中最后两款作品是首次公开的，由 Activision 推出。

限制(只适宜 13 岁以上玩家) Marvel Vs Capcom、Power Stone、Soul Calibur、Vigilante 8 2nd Offense、Dynamite 刑事 2 等。

限制(只适宜 17 岁以上玩家) Mortal Kombat Gold、Blue Stinger、The House of the Dead 2 等。

从以上名单中，可见凡有打斗成份的格斗／动作游戏都会受到限制，而有血腥成份的作品则会定为"17 岁以上限制"，不过《Blue Stinger》列为这个级别似乎有些出乎意料之外。

出租英雄 DC 版画面公开

较早之前报导 SEGA 终于准备开发 MD 名作 RPG《RENT A HERO》的 DC 版，现在终于有画面公布，游戏将变成全 3D 动作 RPG，游戏主角是名 16 岁少年，他从博士那里租借到一件"超级能量战斗服"，便利用它为人民服务赚取报酬，还可以花钱改良战斗服，游戏中玩者可自由的在立体街道上移动，遇上敌人便会变成单对单战斗画面，预定明年春季发售。



DREAMCAST SECTION 超级机械人大战续报

之前于 SEGA 新挑战会发表的《机战》作品《超级机械人大战》，基本上与 PS 版相同，当然以 DC 的能力，可以有更佳的表现，其中最大分别是图象方面，已知道 DC 版《机战》的战斗场面将使用全 3D 制作，这是该系列的首次，不知作战时是否能自由让玩者转变视点呢？至于战略画面现在仍未公开，相信会以高解析度呈现，由于两版本画面有别，因此 DC 版会较迟推出，现阶段仍是发售日未定。

SQUARE 有作品与新 PS 同时发售

SQUARE 的桥本氏声称有数个新 PS 作品在开发中，里面还有一些预定与主机同时发售，其中一个普遍被认为是 DREAM FACTORY 制作中的《EHRGEIZ 2》，不过 SQUARE 并未证实。

更多 COLOR 的 GAME BOY COLOR！？



将来的 GAME BOY COLOR 可以拥有更多的颜色了！为何会这样说，因为近期有一组名叫"ICARUS PRODUCTION"的程式制作人员，制造了一段由 GAME BOY COLOR 显示出来的画面，这个制作小组不知道利用了什么技术，竟然可以将同时输出五十六种颜色的 GBC 显示器，提升至可以同时输出二千多种颜色！

可以先看看旁边的画面，大家能否想像到这些画面是由 GBC 显示出来的呢？虽然显示器的解像度仍然只有 160 × 144，但是其画面的素质高得令人难以置信，不知为何 GBC 能够做出如此的画面来？但是大家在看到这些画面后，不要想着以后的游戏都能够达到这种水准呀，因为据 ICARUS PRODUCTION 表示，他们利用这种技术制造出的游戏画面已是 GBC 的极限，要利用这些画面制造出游戏根本是没有可能的事，充其量只是游戏的背景及标题而已。



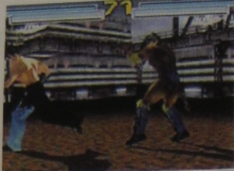
但是如果只是拥有背景和标题的画面，那么 ICARUS PRODUCTION 为什么要那么辛苦的研究出制造这种画面的技术呢？难道这种技术将会应用在任天堂最新的掌机之上？如果是真的话那么这部手提机的实力的确难以估计呢！到底这次我们看到的画面是 GBC 的画面，或者只是任天堂最新掌机的测试呢？

八个作品与 64DD 同时发售！

预定在 12 月 1 日发售的 N64 周边硬件 64DD，终于公布了与主机同时发售的作品名单，共有八个之多，包括《巨人之 DOSIN 1》、《TALENT STUDIO》、《PAINT STUDIO》、《F-ZERO X EXPANSION KIT》(暂称)、《SIM CITY 64》、《现代大战略 Ultimate War》、《日本 PRO GOLF TOUR》(暂称)及《井出洋介之麻雀塾》等等。另方面任天堂与 RECRUIT 合组公司，正式名称定为"Randnet DD"，这家公司主要业务是出售 64DD、游戏、交换游戏追加 DATA、招收会员及替会员提供各种通讯服务等等。

铁拳 TT 确定移植 DC

相信不少DC用户在《SOUL CALIBUR》推出后都期待着厂方下一步的动向，毕竟DC的成败影响着NAMCO是否继续帮DC开发游戏。现在有一个喜讯，就是厂方正在开发两个新作。最近NAMCO举行了一个《SOUL CALIBUR》的活动，在会上担任司仪的负责人表示，厂方除了《SOUL CALIBUR》之外，还有两个作品在制作中，其中一个是于近期才推出的街机格斗作品，说到近期街机格斗，厂方就只有《铁拳 TAG TOURNAMENT》而已。从DC版《SOUL CALIBUR》的表现，绝对可看出DC的能力，希望《TTT》能早日公开。



MICROSOFT 为 DC 开发《CUT AWAY》

MICROSOFT宣布正在开发一个DC作品，名为《CUT AWAY》，这也是MICROSOFT为DC开发的首个游戏，负责开发此作的开发小组是全新成立的，类型则属于动作冒险型，故事发生在美国的旧金山。

"JAPAN GAME OF THE YEAR"结果公开

由SOFTBANK、MEDIAWORKS及角川书店等七家公司，连同15本游戏杂志以及一群读者一同投票举行的第4次"JAPAN GAME OF THE YEAR"的结果在日前正式公布，这次被提名的游戏全是在98年4月1日到99年3月31日期间在日本国内发售的游戏，共约20个，在这次颁奖礼中最威风的游戏，相信非销量突破三百万大关的《FINAL FANTASY Ⅷ》莫属，此游戏一共独得四个奖项，其次就是《撒尔达传说之时之笛》，共获得三个奖项，得奖名单请见下表。

GRANDPRIX 头 10 位游戏

位置	游戏	开发商	机种
1	FINAL FANTASY 8	SQUARE	PS
2	撒尔达传说之时之笛	任天堂	N64
3	幻想水浒传 Ⅱ	KONAMI	PS
4	樱大战2－求你别死去	SEGA	SS
5	METAL GEAR SOLID	KONAMI	PS
6	To Heart	AQUAPLUS	PS
7	NINTENDO ALL STAR! 大乱斗SMASH BROTHERS	任天堂	N64
8	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	PS
9	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	PS
10	东京魔人学园剑风帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	PS

GRANDPRIX 赏
FINAL FANTASY 8

准 GRANDPRIX 赏
撒尔达传说 时之笛

优秀赏
幻想水浒传 2
樱大战 2～求你别死去
比卡超你好吗？、XL(sai)

VISUAL 赏
FINAL FANTASY 8
撒尔达传说 时之笛

SOUND 赏
FINAL FANTASY 8
BEATMANIA

FRESH 赏

SONY 超大手笔的行销预算

除了将PS主机的价格减低23%外，SCE还有不少宣传计划进行，藉此削弱SEGA及任天堂的声势。据SCE美国分部的总裁Kaz Hirai指出，他们打算投资1亿5000万美元，用作展开宣传PS 2的庞大活动，比起SEGA用作宣传DC的投资多出50%。

POKEMON 金银再次延期！

不少GB玩家引颈以待的超大作《POCKET MONSTERS金.银》，最近又再宣布延期(原定的发售日为9月上旬)，最新公布的发售日为11月21日，售价也定为3800日元，这次任天堂方面并没有透露游戏延期推出的原因，另外即将公映的POKEMON动画《鲁基亚爆诞》，也预定会收录这个作品的最新广告，这个版本的广告将会加入大量的游戏画面，而且还会有游戏开发部的画面。

99年上半年日本游戏销量公布！

99年到现在已过了一半，现在就让我们一起看看从98年12月28日到99年6月27日期间的游戏总销量吧！其中最突出的当然非PS《FF Ⅷ》莫属，其他机种方面，N64最高销量的游戏则属于《NINTENDO ALL STAR大乱斗SMASH BROTHERS》，至于刚推出不久的DC，最高销量的游戏为《SEGA RALLY2》，一共售出35万493个，在销量榜中排第16位。

游戏类型方面，在头100位畅销的游戏中，以动作游戏的表现最佳，共占其中25个，RPG位列第2，共有15个，其次则是运动游戏，占了10个。

99上半年主机销量榜

位置	机种	销量
1	PS	1,159,748台
2	POS	912,375台
3	GBC	895,125台
4	N64	422,496台
5	DC	418,009台
6	WS	398,293台
7	NGPC	62,917台

99上半年10大最畅销游戏

位置	游戏名称	机种	销量
1	FINAL FANTASY Ⅷ	PS	3，473，853个
2	NINTENDO ALL STAR 大乱斗SMASH BROTHERS	N64	973，801个
3	Dance Dance Revolution	PS	725,081个
4	SAGA FRONTIER 2	PS	648,504个
5	POKEMON PINBALL	GB	607,623个
6	MONSTER FARM 2	PS	593,463个
7	DRAGON QUEST MONSTERS-TERRY'S WONDERLAND-	GB	574,658个
8	游戏王 DUEL MONSTERS	GB	554，046个
9	POKEMON CARD GB	GB	49，528个
10	POKEMON STADIUM 2	N64	46，719个

PS2 的真正名称是？

随着日子逐渐迫近，关于SCE最新主机PS 2的消息也越来越多。虽然厂方早已表示在"东京秋季游戏展99"中，会公开PS 2的各种资料，不过近来有传闻指厂方直到目前仍未定PS 2的正式名称。据美国某游戏杂志与SCE部门的访问中，得知PS 2的正式名称有可能是以下名称中的一个：

1. Extermination PSX
2. Sweep Station
3. PlayStage
4. ImageStation
5. PlayStation 2

事实是否如此，相信在9月中举行的"东京秋季游戏展99"自有分晓。

SEGA破坏SONY的活动

较早之前SONY COMPUTER ENTERATINMENT AMERICA在美国加州一个高尔夫球比赛上作为主要的赛事赞助商，除了有SEGA副总裁PHIL HARRISON列席外，还请了很多第三厂商的代表人物光临，到场采访的记者也是有限制，却想不到SEGA却在该高尔夫球赛上搞小动作，找人穿了一件特制的衣服打扮SONIC模样，更令SCEA气结的是，SEGA还雇用了一架小型飞机，在天空上拉着“SEGA DREAMCAST9/9/99”的宣传横幅。



编辑部语：作为世界顶尖的游戏公司，SEGA做出这种白痴举动的可能性约等于零。毕竟两家大公司之间的竞争并非小孩之间的无聊吵架，而且这种举动只会引起其他厂商的反感，完全收不到任何正面效果。

DOA 2会移植至新世代PS

TECMO正在开发中的立体格斗作品《DEAD OR ALIVE 2》，大家都知道那是使用与DC同性能基板NAOMI开发，因此移植到DC上可说是勿容置疑，不过并非没有机会移植到别的机种，据说厂方也考虑将它移植到新世代PS上，由于新世代PS机能较DC更强，移植当然没有问题。



事实上之前DATA EAST和TECMO，均尝试过把利用SEGA基板开发的街机移植至敌对机种上，而MODEL 2《DEAD OR ALIVE》正是一例，因此再有此行动绝不出奇，当然它应该会等DC版推出一段时间后才移植。

FF9游戏包装率先曝光!?

由于早有SQUARE的RPG大作《FINAL FANTASY IX》的包装外观，从照片来看，这一集应该是新世代PS专用作品，因为除了包装使用DVD盒外，其印刷封面上也有DVD媒体字样，右上角有个像是新PS的商标，但是看不清楚。包装背后则有三张游戏画面图片，不过也看不真切，而故事的简介则全是英语，还有那些年龄限制的标记。

编辑部语：这个《FF9》的包装看来是非常的假，

其一

之前已有消息《FF9》仍然是PS作品(考虑销售也应以旧机为对象)，而它明显地是以新PS作为媒体。



其二

既然如此又何以不来个新PS商标近照呢?

其三

包装除了盒边和封面标题有日文外，其他全是英文，这究竟是日版还是美版呢?

从以上种种疑点来看，这个包装有9成是假造的。

SEGA与NAMCO加强合作关系

《SOUL CALIBUR》在发售后四日已售出了超过15万只，成绩可说是颇为理想。其后在游戏推出前的造势活动中，有关方面大概已预料到会有不俗的销量。但原来两家公司之间的合作，还包括了其他方面。

其中之一，就是SEGA会和NAMCO合作推出新的街机基版，而有关这个基板的内容还有两个传闻；其一是与NAMCO具有互换机能，所用配件会和DC十分接近；另一则是会以全新技术和配件来制作。如果成功的话，两者在街机上的合作将会更为加强，而NAMCO也会有更多作品移植到DC之上。另据消息，SEGA的皇牌开发小组SONIC TEAM因为公司在节省资源，而不批准聘请新员工，所以使其下的游戏开发计划受到一定影响。要解决这个情况，其中一个方法就是和别的厂商合作，至于这间厂商，自然又是NAMCO了。从这些传闻看来，又一次印证了商场上没有永远的敌人这道理。

编辑部语：虽然NAMCO及SEGA都是街机上的大厂，而两者在市场上也有一定冲突，但其程度也并不是太过重大。现在连任天堂及SEGA也可以合作，故此NAMCO加强和SEGA的关系，也没有什么奇怪之处。至于合作开发新基板以及游戏，在NAMCO与SCE的合作上也曾出现，只是希望两者的这种种动作，会令游戏市场变得更为平衡吧!

多款游戏的推出日期已定

多款倍受玩家期待的作品，其推出日期已正式确定，大家不妨留意：

GAME BOY COLOR		
POCKET MONSTER(金/银)	任天堂	11月21日
BEATMANIA GB2	KONAMI	11月25日
DREAM CAST		
D之食桌2	WARP	12月23日
JO JO奇妙之冒险	CAPCOM	11月11日
DEATH CRIMSON 2	ECOLE	11月25日
NEOGEO POCKET		
激突CARD FIGHTERS! SNK VS CAPCOM	SNK	10月21日

游戏偶像入侵时装界

游戏发展至今，一些名作的著名角色已经非常深入民心，尤其是近年来虚拟技术的进步，使不少角色成为“虚拟偶像”，活灵活现地出现于大家的眼前。正因为这些角色都很深入民心，所以会有很好的广告效应。



就像我们熟悉的《D 2》的女主角LAURA，在最新一期的时装杂志《HIGH FASHION》8月号中，便穿起日本世界级名设计师山本耀司的时装，当起时装模特儿来。



另外，《TOMB RAIDER》系列的女冒险家LARA，也在同期杂志中当上模特儿，穿上各种不同的时装，并摆出各种不同的姿势，请大家细心欣赏一下她们平时少见的风采。

《NINTENDO SPRCEWORLD 99》最新消息

由任天堂株式会社主办，于8月27日至29日假“日本千叶县幕张MESSE新馆展示场”举行的《NINTENDO DPACE WORLD 99》游戏展，分别展出了各款N64、GBC、64DD的最新游戏，此外还举行了各种比赛项目。本刊先为大家报导游戏展首日的情况。



在8月27日上午8时，会展外有超过600人等待进场，而在正式开场时更有2500位参观者轮候入场，据部分排在较前位置的参观者表示，他们已连续两天在会场内轮候，只是为了解闷及挑战高手，不少参观者更带着GBC与他人进行《POCKET MONSTER》或《游戏王Ⅱ》的对战，也许不少人还能借着“不打不相识”而成为朋友呢!





在会场中，举办单位早已准备大量《POCKET MONSTER金／银》体验版给在场人士试玩，而厂方也在场表示此作将于11月21日推出。另一方面，主办单位在10时10分左右，于会场中央的表演台进行了一个关于《POCKET MONSTER》的活动，就是“PM”布公仔舞台剧，不少大家熟悉的《PM》人物纷纷上台载歌载舞，使各位大小朋友乐而忘返。





“64DD”方面，会场也设有不少试玩台供各参观者使用。一直延期，直至厂方终于决定在年底推出的N64专用磁碟机－64DD，据厂方表示有三款对应软件将与主机同日推出。这三款软件甚具实用性，包括“专用上网软件”(令64DD具有上网功能，并可收发E-Mail)、“电子报纸”(为64DD用户提供电子日报及新闻)及“华尔街快讯”(提供财经资料，用户甚至可透过64DD进行金融交易)。另一方面，厂方也准备了八款与64DD同日推出的专用作品，包括SIM CITY 64、巨人之DOSIN1、MARIO ARTIST PAINT STUDIO、MARIO ARITIST TALEM STUDIO、现代大战略UITIMATE WAR、F-ZERO X EXPANSION KIT、并出洋介之麻雀塾、日本GOLF 64。再者，在会场中中各观众均可尝试透过64DD进行“资料交换”或“上网”等功能，而部分专用游戏也设有试玩或以录影带形式示范。值得一提的是厂方表示64DD专用的“BBS交流站”暂定于12月中启用，而该厂也公开一种名为“64DT”的周边设备，令玩家可以透过64DD直接读取GAME BOY COLOR游戏，似乎与厂方数年前推出的“超任SUPER GAME BOY”功能相似。







GAME BOY游戏方面，厂方JORDON为了宣传将于10月8日推出，并收录多款迷你游戏的《HAMSTER俱乐部》，在会场举行了一个迷你游戏大会，吸引了不少小朋友参加。至于万众期待的《POCKET MONSTER金／银》，举办单位早已准备了300部试玩台，不过仍然未能满足所有参观者。若希望试玩的话，参观者大约需要等待30分钟至1小时的时间，而试玩时间只有5分钟，不过仍吸引了大批参观者，可见此作的魅力确是没法挡。

除了试玩外，不少参观者自然希望购买各款精美的游戏用品，首日会展中比较受欢迎的都是《PM》精品，其次是《DONKEY KONG》、《萨尔达传说》等，甚至有参观者参与COSPLAY，扮起任天堂游戏的人物入场，令会场生色不少。

另一个活动就更有看头了！名为“名人决定战”的活动，是去年推出的N64《SMASH BROTHER大决斗》的官方比赛，首轮比赛吸引了超过2000名人士参加比赛。比赛是以淘汰赛形成进行，分为上午及下午两个时段进行。每次比赛由四位参赛者同时参战，而比赛的初段目的就是要选出32名参赛者进入复赛。单以初段比赛的情况来看，比较多人选用的角色是“卡比”，其次就是“林克”“MARIO”等。经过漫长的对战，最后的皇者就是选用卡比作赛的“及川浩一”(16岁，上午比赛得胜者)及选用比卡超比赛的“小口宏树”(16岁，下午比赛得胜者)，所得奖品包括奖牌GAME BOYCOLOR游戏机。

举办单位 场中举行了不少活动，除了上文提及过的“POCKET MONSTER布公仔舞台剧”外，也包括了两个大型活动。第一个是“DONKEY KONG 64 HIP HOP JUNGLE”，顾名思义，这活动分开两部分，第一部分是“DONKEY KONG - MINI GAME挑战”，可说是一个以游戏内的迷你游戏进行竞赛的活动，而第二部分则是“DK64 HIP HOP JUNGLE”由乐队及表演者以歌舞形式，为大家介绍《DONKEY KONG 64》的游戏内容。





美版及欧洲美DC包装公开!

预定在9月9日正式登陆美国的DC，最近美国SEGA方面公开了美版DC的包装，在包装盒方面，美版DC以鲜艳的颜色为主，并在盒面印上了DC主机的外型，与设计简单的日版完全相反，至于主机方面则与日本版没有任何分别，不过美版DC的MODEM则会采用56K。欧洲方面，DC预定在9月23日正式于欧洲发售，欧洲版DC以日本和美版最大的分别，就是DC LOGO将会由橙色变为蓝色，给人一种非常COOL的感觉，包装盒的设计则与日版无异，只是橙色部分会全部变为蓝色，当然主机上的LOGO也会作出改变。

直到现在为止，美国方面的DC订单已超过20万，这数字比95年PS在美国推出前的订单总数量多出一倍以上，加上N64及PS减价迎击，相信9月份的美国GAME战会相当热闹呢!



欧洲版DC包装
美版DC包装

游戏快递

前线狙击

特快专递

温故知新



ときめきメモリアル2

心跳回忆2

PS | KONAMI | CD-ROM×5
游戏类型：AVG | 发售日期：11月25日

由PC ENGINE賣到PS，至今相關產品仍然源源不斷的"心跳回憶"，相信各位都不會陌生，它那可愛的人設、突出角色性格的對話，酸中帶甜的故事背景，至今仍然給人留下深刻的印象，我們仍然無法忘記詩織的溫馴、彩子的氣質、未緒的冰冷、奈夕子的跳脫、魅羅的傲慢……，今天，這個交錯在幻想與現實之間的傳說，將會再次復活。



千呼万唤—心跳回忆2即将在今年11月登场PS

这集的女主角是名为"阳光下光"的短发高中女生，是玩者自小到大的朋友，可惜，因为主角搬家而分隔两地，直到主角晋升高中"回响商校"后才与她再次相遇。"阳之下光"是一个健康活泼、天真烂漫的女孩子，兴趣是收集玻璃制品，在外表及性格上与上集女主角"藤崎诗织"都不同，学业成绩只属普通，不再是"藤崎诗织"那种完美女性的化身。安排她当这集的女主角可以说是一个非常大胆的尝试。

姓名：阳之下光
出生日期：6月25日(巨蟹座)
身高：157cm
兴趣：收集玻璃制品
喜欢的东西：玻璃制饰品、夏天、海、太阳
讨厌的东西：恐怖电影、黑暗、地震、雷
特长：一般运动
注：拥有心跳回忆OVA版的朋友，请再次看看录影带，可能会有新的发现呢！









这次的心跳回忆，由于在音效与画面的表现上都比上集丰富，是前作的3倍，素质上也作了革命性的改良，特别事件数目也会作大幅增加，因此，本集将会以五CD的形式推出。

为了让玩过前作的FANS进行得更加投入，所以本集的育成部分画面不会作太大的变更，外表上虽然如此，但本集最特别的地方是根据玩者的选择，女角们不会作出明显的改变，她们会因为你的选择以暗中改变，深深影响角色的整体性格及故事发展。使本集的女角色性格与现实的女孩更为接近。



游戏的另一个令人佩服的系统便是这个能够直接唤出你名字的系统。只要你将你的姓名、读音、及发音语调输入到游戏内，女角色们便会直接呼唤你的名字，大大增加游戏的真实感，使每个玩者都能够玩得更加投入。



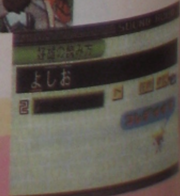


这次的回响高校里，"传说之树"没有了，取而代之的是一座"传说之钟"，究竟这次的"传说之钟"会为我们带来一个怎样的故事呢？就请各位拭目以待吧！









这一集背景将交错上集故事



这一次除了为大家披露游戏所有登场女角色之外，我们还会率先介绍游戏在约会时的画面，画面中出现的，便是这一集的女主角"光"，游戏与上集一样，约会时将会以三择一的方法进行，下面的平常指令画面则由上集的2D变成3D多边形制作，这一集将会巧妙地将平面及立体图像溶合，将一个全新的感觉带给大家。



玩者在这里输入指令让角色执行，这个画面出现的角色将会由多边形制作。

看静止画面可能不会发觉，其实这一集在画面上下过了不少工夫，例如约会时对方会因应说话的口音而改变口型，视线也会自然的左右晃动，动作十分细致呢！

限定版里会有些什么？



很多朋友都会问一个相同的问题："限定版中会包括些什么呢？"我们已经为大家查个明白。这个《心跳回忆2》的限定版中，预定会包括一个全体红色的POCKET STATION、阳之下光的便服公仔电话绳、以及游戏中登场的情报志实物(内容为设定资料集)等。

粗犷的纯一郎

主角的同级生，也是主角及匠的好友，中间也会当他们的情敌，身份可谓非常复杂。性格方面粗犷，不拘小节，对恋爱单纯而迟钝，这可能也是他的优点呢！

为人轻佻的匠

主角的同级生，也是主角及其好友纯一郎的情敌，掌管所有女孩子的情报，性格方面与前作的好雄非常相似。

登场人物完全介绍



回响高校最多劳的快乐人

一文字 茜

双亲到外国旅行一去便数年，为了赚取生活费，于是到各处当散工，虽然有一兄长，但似乎未有帮助维持家计。平常喜欢做家务，说到料理更是首屈一指，生平最不喜欢口花花的男孩子。兴趣是做日式甜品。

出生日：9月10日
星座：处女座
血型：O型
身高：159cm
体重：46kg
兴趣：做甜品、KARAOKE、WINDOW SHOPPING
喜欢事物：哥哥、学校
讨厌事物：哥哥、软弱的人



关闭在自我空间的少女

八重 花樱梨

本来是个非常开朗好动的女孩子，因为某件事情令她不再相信别人。平常少说话，不爱与别人相处，也绝对不会相信别人，究竟在她身上发生过一件什么事情呢？又有谁可以将她的心扉重新开启呢？

出生日：5月20日
星座：金牛座
血型：A型
身高：169cm
体重：50kg
兴趣：戏剧
喜欢事物：热带鱼、猫、自然
讨厌事物：狗、伪善、说谎



娃娃脸孩子气的经理人

佐仓 枫子

身份为回响高校棒球部的经理人，性格方面有点孩子气，为人也有点冒失，对任何事情都勇往直前，唯独恋爱方面则比较保守欠主动。可能因为体形比较瘦削的关系，外表看来比原来年纪小所以经常给人误会是中学生，这一点本人也颇感不满。兴趣是收集明信片。最不喜欢的是体重计及毛虫。

出生日：11月14日
星座：天蝎座
血型：O型
身高：154cm
体重：46kg
兴趣：收集POST CARD、手工艺
喜欢事物：棒球、爬虫类
讨厌事物：体重计、毛虫



出击！必杀！学生会长飞腿！

赤井 惠村

粗鲁、豪爽是她的代名词，因为开学礼时迟到给校长发现，在不愿意的情况下被迫当上回响学校的学生会会长。兴趣是吃喝玩乐电视游戏及所有动画，未曾为学生会尽过半点责任，对不喜欢的事情会毫不留情地使出必杀飞腿。

出生日：7月18日
星座：巨蟹座
血型：B型
身高：149cm
体重：39kg
兴趣：吃东西、睡觉、玩乐
喜欢事物：饭、与睡觉有关的物件、动画、GAME
讨厌事物：温习、集体行动、嫉妒心重的人

女主角"光"的好友纯正日本女孩

水无月 琴子

与"光"是中学开始的同学，也是她的亲友，衷心祝福着主角与光两人。喜爱日本文化，最不喜欢半日半西的歪曲文化，兴趣是边喝茶边读书，或作诗等文静的活动。

出生日：12月2日
星座：射手座
血型：AB型
身高：166cm
体重：47kg
兴趣：一边饮茶一边看书、作诗
喜欢事物：日本茶、糖果、恬静、风流
讨厌事物：辛辣、抄袭、西洋文化、无意义的字句



伊集院 丽的妹妹？又一个讨厌的角色？

伊集院 美



大财园伊集院家的千金小姐，为
角的后辈。性格难得骄傲而任性，本
也知道自己的缺点，不过因为找不到
变自己的理由而不了了之。对电脑及
械有一定的知识，不过对世间的知识
似乎过份贫乏了。

出生日：10月28日
星座：天蝎座
血型：AB型
身高：149cm
体重：38kg
兴趣 收集商标牌子、鄙视普通人
喜欢事物：突出自己、山竹果
讨厌事物：废人、造作

喜爱浪漫空想的占卜师

白雪 美帆





最爱浪漫，经常沉醉于空想中的女孩子，对各色各样的占卜都有兴趣，也由于准确性非常高的关系，所以在学校极受欢迎。可能也因为过分沉迷占卜的关系，有时有点逃避现实的倾向。对木偶及画册情有独钟。

出生日：2月24日
星座：双鱼座
血型：B型
身高：156cm
体重：41kg
兴趣：收集古典公仔、收集画册、占卜
喜欢事物：可爱有趣的事物
讨厌事物：嘈吵的事物、花花绿绿的事物

住在邻家的漂亮姐姐

麻生 华澄

住在主角家附近的一个少女，自小对主角关怀备至，性格温纯、开朗，头脑精明，是个美貌与智慧并重的女生。运动方面也有非常好的成绩，现就读于某大学，为了将来成为女教师而努力中。兴趣是弹钢琴。



出生日：10月8日
星座：天秤座
血型：A型
身高：164cm
体重：48kg
兴趣：弹琴
喜欢事物：车辆、沐浴
讨厌事物：早起、机器

为全世界带来不幸的女孩

寿 美幸





与本身名字刚刚相反，是个经常为身边的人带来不幸的人，从出生那天开始，一直看着身边的人遭遇不幸，虽然如此，但仍然能够保持开朗的心境，实属难得，兴趣是收集小饰物。

出生日：1月1日
星座：山羊座
血型：O型
身高：155cm
体重：43kg
兴趣：求神问卜、KARAOKE、喜欢看偶像的音乐会
喜欢事物：各种商品、小动物
讨厌事物：不幸的事情、彩票、象征不幸的物件

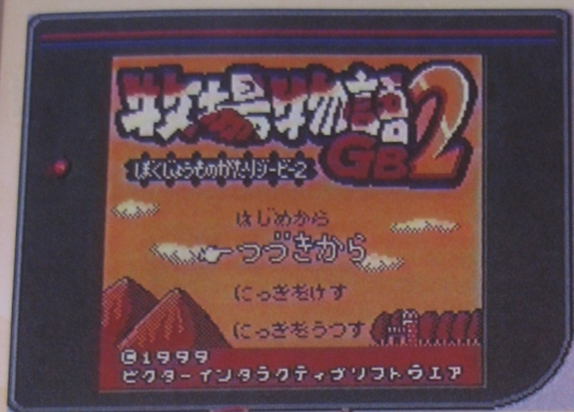


各角色的大头照片 每人也有她独特、吸引之处呢！



用上五只CD的大容量，动





牧场物语

GB	PACK IN SOFT	卡带
	游戏类型: S.RPG	发售日期: 已发售

操控方法

A按钮: 拿东西、投掷、收获、抱狗或猫、骑马、下马、与对手对话、(把所持物品拿给对手,例如礼物),决定指令。

B按钮: 按紧可加快步伐, 在栏栅前加速可以跳过, 取消指令, 关闭视窗。

十字键: 步行、移动浮标

Select按钮: 打开视窗、按2次打开系统菜单

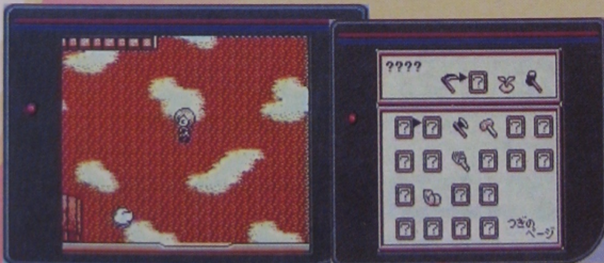
Start按钮: 变更装备

游戏的开始

在主题画面选择利用A键来决定

牛之小屋 · 鸡之小屋

可以在这两间小屋中各养4头牛及4只小鸡, 有专用的出货箱, 而在鸡小屋中专门用来盛鸡蛋的箱。



出货箱

把自己所栽种得来的蔬菜或钓来的鱼、或是从森林中采摘回来的野菜等, 可以把它们放在出货箱中, 在每天的5时, 会有人来收。



农田

在牧场的下半部, 有可以用来种植农作物的土地。附近有川流不息的河水, 方便灌溉。



建材放置场

这里可以把每天砍伐得来的木材储存起来, 留待日后用来扩建玩者所住的房屋。

商店介绍

花屋: 随着季节的变更, 所卖的种子也会有所不同。



动物屋: 在这里可以买到牛、鸡、动物的幼仔、刷子、小鸡的粮食。

工务店: 如果玩者想扩建自己的房屋的话, 可以来这里跟店主商量, 但所需的木材和金钱都非常的高昂。



道具屋 有各式各样的发明品可以购买, 例如自动洒水器、虫网及钓竿等。



食堂: 如果在途中体力不支的话, 可以来这里吃些东西补充体力。





广场 所有的祭典都是在这个广场里进行的, 而在平时也可以在这里跟市镇的居民聊聊天, 收集一些情报。



在游戏的初期, 玩者首先该做的是要和小镇的市民打招呼, 然后去镇中的广场, 在那里可以买到一只狗或猫, 然后就可以回到农场, 回到农场后要开拓农田, 因为要栽种一些果物用来赚钱, 这些果物也有分春、夏、秋、冬四季, 可以去镇中的花屋中购买, 在每一个季节都有不同的果物, 例如在花屋中购买的话, 在每一个季节都有不同的果物, 例如春天的芋头和芦笋; 夏天的番薯和西瓜, 以及一些美丽的花朵。但是要种这些花朵, 必需要建造一间温室才可以; 当那些果物有收成的时候, 可以收割后放在出货箱里, 待下午五时的时候会有人来收取。

如果有养鸡和牛的话, 一定要去花屋买一些牧草的种子回来, 然后撒在已开拓的田中, 不需要浇水也会自然地长出来的, 而且每次收割后, 它都会再长出来, 所以只需要按需求量来买这些牧草的种子, 因为只有有了牧草, 农场的人才会把牛或鸡卖给玩者的; 当母鸡生了蛋后, 玩者可以选择卖给农场, 也可以等它变成小鸡后才再卖出去也可。



有时候, 如果做得太累的时候, 可以到山里的温泉浸一浸, 这样可以帮助玩者回复体力。

J.LEAGUE創造職業足球會！



DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日：9月30日

自从日本足球联赛J.LEAGUE成立之后，足球在日本渐渐成为了最受欢迎的运动之一，风头几乎盖过了历史悠久的棒球，因此近年以足球作为主题的游戏可谓俯拾皆是，而为了能吸引更多不同阶层的玩者，厂商便开始埋首开发各种不同类型的足球游戏，其中模拟育成的类型是动作类型以外最受玩者欢迎的。说到模拟育成的足球游戏，相信大家对于《J.LEAGUE创造职业足球会！》这个世嘉的杰作不会陌生，这次就为大家介绍一下这个即将在DC上推出的足球育成游戏。

可自行编成每月练习程序

在SS版的《J.LEAGUE创造职业足球会！》中，假如玩者要自动实行集体力、技术、战术锻炼及休息于一身的训练程序，便只可选择“交给教练负责”这一指令，但是这个指令也有不善之处，就是进行怎样的练习、与及球员成长的方向性，便只能够任凭教练的个性而决定，而无法由玩者左右。好处是对初学者来说相当方便，可以轻轻松松地进行游戏，但缺点是玩者不可随心所欲地培育球员往不同的方向成长。如果玩者把训练程序转为自行设定的话，便要每星期替每个球员进行设定，实在是颇为繁复的一个程序。

吸引了这些宝贵的经验之后，游戏在这一方面作出了大幅度的改良，当玩者替球员设定了练习的程序之后，不须作任何调整，游戏便会自动实行先前所定下的程序，直至玩者自己作出调整，可说是集合了上述两个优点于一身，大大地减轻了上集繁复的设定程序，玩者在设定练习程序时也可以月份为单位，适当地安排各项练习和休息，得到事半功倍的效果。



八种基本阵型。



设定自己喜欢的阵型。



三种不同的防守方式。

团队练习及个人练习

与上集一样，练习程序分为“团队练习”及“个人练习”两种，在“团队练习”中可设定的练习项目包括球队全体的战术，还加入了强化持久力、爆发力针对个人能力的设定及追加新阵式等；至于“个人练习”则专为强化不同位置的技巧或个别能力而设，诸如传球、盘球、射球练习等。此外，玩者也可以在团队练习的设定中加插个人练习的程序，尤其是对于一些有潜力或必须强化某些能力的球员，特别有效。



为球员选择特定的强化项目。



提高队员的“连携力”后，可以大大提高传球的准确度。



游戏中预备了各种不同款式的球衣供玩者选择








多姿多彩的球队阵式

游戏中基本的阵式有八种，而在同一种阵式中，玩者可以自行配置前锋种中场球员的平排位置，在上集中，每种阵式有A、B两种不同的配置供玩者选择，至于在这个DC版中，每个不同位置的配置更高达六种，玩者可以根据自己的战术和对手的情况而选择阵式，把战略构想完美地表现出来，阵式的变化多达456种，定能满足所有玩者。



玩者可以选择球队的球衣、队旗和吉祥物。



也可以在全队训练中，加插个人训练。


画面数字除了大幅改良外，也会直接反映出球队现在所采用的阵式。

更细致的战术

上集的游戏把攻击型战术和防守型的战术均收录在同一个选项中，而在本集，则会细致地分为“攻击型战术”、“中场防守”、“防守类型”三种。举一个例子，在现代足球中，后防球员助攻是很重要的战术之一，玩者可以把这种战术沿用在球队上。而本次游戏也加入了每个球员个人能力的要素，反映在可供选用的战术之上，因此于比赛中途选择针对对方弱点的战术远比事选选择自己擅长的战术更为重要，当然对方也会视乎情况变更战术，这一点必须要注意。


在全队训练中加插阵型训练，能使队员对某些阵型更加熟悉。







可供选择的战术有中央突破、左右翼进攻或全体压上等。





PS/DC　MEDIA WORKS　CD-ROM/GD-ROM

游戏类型：SLG　发售日：12月9日

悠久幻想曲 3

Perpetual Blue

著名的恋爱育成游戏《悠久幻想曲》系列，即将推出最新作了！而且这一次还是一口气在DC及PS两部主机上推出，游戏在概念及系统方面均经过大幅度的改良，但仍会保留该系列的卖点及特色，不论你是否玩过这个系列，都值得一试。

以可爱角色展开冒险

《悠久幻想曲》与以往作品最大的分别，就是所有角色均会以可爱的Q版人物来行动，一边冒险一边与其他角色对话，以进行游戏。此外，这次的游戏也会更深刻地描写每个角色之间的关系，这些关系并不不是一对一这么简单，而是数个角色相互之间的关系，使玩者在游戏时感觉更真实，更易投人。

登场人物介绍



LUCID · ATRAY
鲁斯特 · 亚特雷
性别：男
年龄：18岁
身高：177公分
游戏的主角，在非自愿的情况下，被任命为“BLUE FEATHAR”的新队长，中等身材，性格相当自我，但当身边的人受到伤害时，却决不会坐视不理。



RUETY WYETH
露迪 · 慧芙
性别：女
年龄：15岁
身高：153公分
外表比实际年龄年青，而且常被人误认为男性，本人对此相当在意。心里仍有着孩子气的一面，不擅长肉搏战。



SARASA
更纱
性别：女
年龄：14岁
身高：147公分
拥有狐狸般双耳的少数民族拉西安族的少女，因某件事而孤身上路，在港湾区一间酒吧当侍应，极度沉默，甚少与人谈话。



CHERL ARQUIS
莎露 · 艾葵斯
性别：女
年龄：16岁
身高：157公分
生活在旧市街的活泼女子，与姐姐莉西的性格完全相反，有时会在姐姐的店中当兼职，赚点外快。



TISSE DIAREC
迪西 · 戴历
性别：女
年龄：16岁
身高：154公分
单纯的魔法族少女，在街上被鲁斯特所救，因而称他为“主人”，负责家中一切事务，对于过往的事似乎已不再记得



VIRCIA DUCELLE
维斯亚 · 杜斯莉
性别：女
年龄：23岁
身高：170公分
非常自我的奇怪女性，是完完全全的夜行人，在上午或中午的行动比常人缓慢得多，不喜欢受人束缚，在众人中显得极其突出。



ZEPHER BOLTY
谢科 · 保迪
性别：男
年龄：23岁
身高：183公分
“BLUE FEATHAR”的前任队长，在一次任务中右脚受伤，导致后遗症而辞退队长之位，表面相当冷酷，但其实是各队员的良师益友。



BISETTE MARSH
比斯特 · 马斯
性别：男
年龄：16岁
身高：163公分
比亚特雷早一个月配属到“BLUE FEATHAR”，身穿中国式的服装，留着菠萝般的发型，性格开朗，不论何时都能保持平静的心情。



FRONE TREATIA
科纳 · 卓西亚
性别：女
年龄：17岁
身高：158公分
拥有与动物对话的特殊能力，因而养成内向的性格，双亲自小因事故双亡，在加入“BLUE FEATHAR”之前只是在家照顾妹妹，待人处事非常热心。



MELFY NARVE
缪花 · 娜慧
性别：女
年龄：20岁
身高：161公分
专门负责“BLUE FEATHAR”的情报管理及业务记录等事务性的工作，工作时极其认真，从不会疏忽或偷懒，但却不擅处理一些突发的状况。



LIESE ARQUIS
莉西 · 艾葵斯
性别：女
年龄：22岁
身高：162公分
在新市街的饼店“克朗纳”中当专门制作点心的料理人，以拥有自己的店铺为梦想，性格比较成熟稳重。



移动画面中人物以Q版造型登场



人物会以真实时间行动，只玩一次是不可能看到所有对话的



遇上选择题时，不同的选择会有不同的结果



置若罔闻的话



表示同意

神摑世界エヴォリューション2
EVOLUTION 2 遠い約束

神机世界2

DC	ESP/STING	GD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：预定99年

大冒险家一麦克·郎查回来了！

于今年年初发售的DC首个正统派RPG《神机世界 EVOLUTION》，其续集终于宣布推出了！开发公司STING吸收了上集的经验，在玩者不满之处进行了大幅度的改良，包括系统、故事等等，这次本刊会先介绍故事，舞台、登场人物及游戏系统的新要素。


©SEGA ENTERPRISES,LTD.&ESP 1998
©1999 ESP/STING

故事背景



不经不觉，“某件事件”已经过了半年，麦克的好拍档莉妮亚由于开始与其他人沟通，也渐渐融入社会中……

但是在先前的事件中，在莉亚尼发动“艾窝路斯亚之力”的时候，脑部与力量发生了共鸣，使她记起了一些事：自己不断地向前行，直至来到一扇巨大的门前，门上绘画了两个高大的鸟人，此时听到一个声音说：“不接触的话……与她便会……”正当莉妮亚打算走近看看对方的样子的时，一瞬间一阵强光照过来，原来是一个俊美的少年……。



另一方面，班纳姆镇的遗迹由于已被发掘，麦克等人的生活渐趋平淡。过了数月，一天，麦克收到了一封来自大海另一方柏路迪亚大陆的苏斯艾迪博物馆的邀请信，希望麦克等四人能到柏路迪亚大陆去。反正无事，四人便乘坐大陆间的铁路，向柏路迪亚大陆出发。



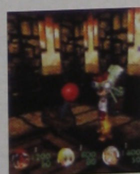
新的冒险舞台

今次的冒险舞台不再是班纳姆镇，而是柏路迪亚大陆上的缪些威路街，街的四周有着多个不同的遗迹，麦克到底会遇上什么样的冒险，便要各位玩者拭目以待了。

今次游戏作出了许多变化，首先，在市镇上的视点会有所改变，玩者也可自由转换视点，此外，也加入了天气和时间的变化，不同的时间和天气有不同的事件发生，增强游戏的趣味性。

至于迷宫部分，加入了大量新的机关装置，有些更必须要动动脑筋才可破解，而本次在移动画面中也可使用机械骨架，例如用来破坏隐藏房屋的墙壁、或是阻碍前进的障碍物等等，有多种不同用途。

而战斗部分当然也会经过强化，为了使玩者更能了解敌人的动向，当敌人发现麦克等人的行迹时，头上会出现“!”的符号，使玩者可以即时作出反应。至于“逃走”的指令也有所改良，在战斗中玩者可以随时选择“逃走”，遇上强敌时更加方便。




新角色登场

目前为止，公开了的新角色共有两人，分别是神秘的美少年，与及第四名懂得使用机械骨架的主角加鲁诺。游戏中还将有其他新角色陆续登场，请密切留意本刊的续报！







PS	ENIX	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：9月15日

杜尼高大冒险2

曾在《DRAGON QUEST IV》中登场，后来脱颖而出独立成为游戏系列主角的商人杜尼高，他的《不思议迷宫》系列已在超级任天堂及GAME BOY推出了三个作品，而现在，此系列的最新作，也是PS上的首个作品《杜尼高大冒险2》也快将推出了，游戏内容比超任版有大幅度的强化和进步，这次便会为大家介绍新系统及PS版的特色。













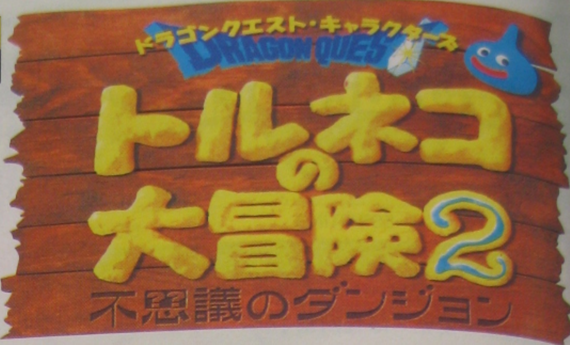












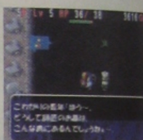
PS版特色大公开

由于PS的机能完全凌驾在超级任天堂之上，因此游戏在各方面均会大大加强，包括：

1. 除了地底迷宫之外，还会加入地面的迷宫。
2. 道具由78种大幅度增加至148种以上。
3. 增加了一百多种新的怪物，是上集的3倍以上。
4. 陷阱总数多达19种以上。
5. 加重商店的比重，可以直接令市场繁荣起来。
6. 新追加的武器合成要素，提高了游戏性。
7. 以泥塑偶人制作的开场动画片段。
8. 迷宫画面采用CG贴图技术制作，以高解像模式表达。

基本系统介绍

游戏导入了随机迷宫系统，每个迷宫都没有固定的形状和怪物，会进入一个怎样的迷宫，或是在迷宫内可以得到什么道具，便要亲自进入去冒险才会知道。



在迷宫中栖息着各种不同的怪物，当杜尼高遇上它们之后，便会进入战斗部分，战斗以交替行动的形式进行，杜尼高和敌人会轮流行动，因此在面对多个敌人时，便会巧妙地避过敌人的包围，否则会受到不同敌人的轮流攻击，非常危险。

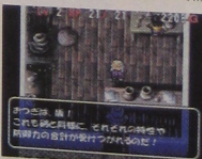
另外还有一点必须要注意，就是一旦杜尼高进入迷宫之后，除非是达成指定的目的或是被打倒(但所有手上的物品会丢失)，否则的话是不能离开的。

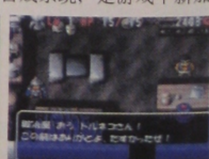




武器合成系统

上面曾提及过的武器合成系统，是游戏中新加入的要素之一，杜尼高可以利用合成店中的"合成之壶"，把手上的武器或防具互相融合，根据原有的特性，创造出最强的道具。





三种不同迷宫

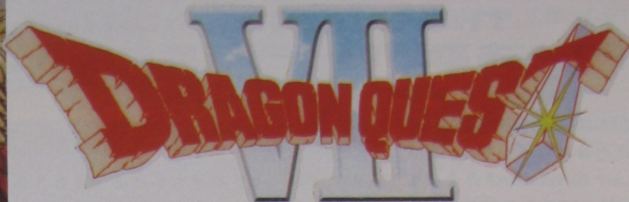
游戏中共有三种不同的迷宫，会应故事的发展而出现，是游戏中的冒险场所，三种迷宫分别是：

练习迷宫——供初玩者熟习操作和游戏系统之用。

主要迷宫——组成游戏的主要部份，主要的故事剧情直至结局也会在此发生。

爆机后的迷宫——在完成游戏，看完结局画面之后，便可以进入这个高难度的迷宫，但详细内容仍未公开。

勇者斗恶龙VII



PS	ENIX	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：11月27日

战斗画面与游戏副标题公开

被日本游戏界称为“国民的RPG”的《DRAGON QUEST》，继《IV》至《VI》的“天空系列”完结后，在本作中将会展开一个全新的世界。这是《DQ》自第6代之后，时隔4年的新作，加上游戏首度在次世代主机上出现，因此ENIX及制作人崛井雄二对本作的要求均十分严谨，以致其发售日期再三延迟。最近厂方终于正式公开了大家期待已久的战斗画面，这是否表示开发工作已接近完成阶段呢！？



全新冒险即将展开

穿梭于过去现在的世界

故事开始的地方是一个名为古兰艾斯达的王国，而主角就生活在这个四面环海的岛上，过着平凡的生活，只希望能成为一个出色渔民。一天当他和朋友基化及玛莉贝儿在镇上和人们谈话时，听到了某些情报而开始了他们的冒险之旅。





连接世界的石版



本作的舞台当然不会只局限在一个岛上，主角在冒险途中会发现一些特别的石版，通过它们，众人就可以穿梭于过去和现在的世界，并到达大陆上其他的地方。



现在——通过石版回到过去↓
过去——打败在过去出现的怪兽／解除大陆的封印↓
改变了的现在——回到现代／可以回到原本被封印了的大陆

他们就是伊甸的战士吗？

主角
一个性格稳重的少年，他的父亲是一个以捕鱼为业的渔民，而他自己也希望能继承父业。

化
古兰艾斯达的王子，却全不在意自己的身份，喜爱冒险的他是主角的好朋友。

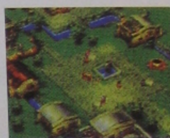
玛莉贝儿
主角的青梅竹马朋友，对新事物充满好奇心，只是个性比较倔强。

充满《DQ》色彩的世界

游戏中的村镇

哈美利亚镇

这个如今十分平静的小镇，过去曾有不少魔物在该处居住。不知道主角他们是否会发现什么遗迹呢？





帐篷村

这个在森林中的小村庄，替冒险者及来往各地的旅客提供了一个休憩之所，而那里还保留着某种很有特色的习俗。

山奥之塔

在深山中耸立的一座石塔，当主角一行人在里面探险时，感觉到处透着一股奇怪的气氛。



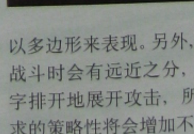
战斗画面首度公开！！

建立在传统上的新形式

终于可以为大家献上期待已久的战斗画面了！从图中可见，战斗时仍以第一人称视角为主（即玩者无法看到队伍中的角色），而背景则变为以多边形来表现。另外，此次怪兽在战斗时会有远近之分，并不只是一字排开地展开攻击，所以战斗中要求的策略性将会增加不少。









TOMB RAIDER

The Last Revelation
古墓丽影——最后的启示



PS	EIDOS	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日：11月

广受瞩目的《TOMB RAIDER》系列最新作《~The Last Revelation》终于公布了最新的情报！为了能使大家对这个著名系列的最新作有更加深入的了解，本刊特别辑录了负责开发游戏的CORE公司的营运总裁ADRIAN SMITH的一段访谈。

游戏内容的革新

根据总裁ADRIAN SMITH先生的表示，《The Last Revelation》从故事、系统、内容甚至是主角等方面都作出了很大的改良和变更。本次的主角虽然仍是劳拉，但时间却回到了LARA16岁的时候。本集讲述了LARA年少时的一个冒险故事，使大家对劳拉的成长能有更深入的认识，而故事背景则会以文明古国埃及作为舞台，劳拉会潜入法老王的金字塔中寻宝。

此外，开发人员还吸收了以往三集的经验及玩者的意见，把移动空间的范围缩小，不过解谜部份则会加强，玩者不用花费太多时间在移动或寻找道具方面。游戏为了吸引一些从未接触过《TOMB RAIDER》系列的玩者，加入了一项新的要素，就是劳拉会把游戏的过程和一些解谜的提示写在日记上，当玩者遇到难题时便可以此寻找线索。



画面的改良

SMITH先生保证本次画面百分之九十九点九不会出现爆格的现象，而光源的处理也是改良的重点之一，光源的表现会达到前所未有的细致，包括烛光，劳拉手持电筒照射的效果等等。



《TOMB RAIDER》从第一集到第三集，虽然每次都宣布会有大量的新要素增加，但都没有太多实质性的变化，甚至还呈现出一种每况逾下的境况，希望本集能给我们带来一次真正惊喜。



卡片战就是在这座超巨大的神秘建筑物中进行

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：TAB	发售日：未定

游戏王　真·DUEL MONSTERS
~被封印的记忆~

从人气漫画摇身一变成为大受欢迎游戏的《游戏王》，以前已在GAMEBOY和PS上推出过一共三个作品，均有不错的成绩，尤其是GAMEBOY上的两个卡片游戏，不论在销售量及评价方面都创下了相当不错的成果，KONAMI再接再励，宣布在PS上推出它的最新作，而且还会以GAMEBOY的两个版本作为蓝本，保证会使每个《游戏王》的FANS满意。



游戏还会加入“守护星”等各种新要素



喷射火球的效果制作得十分逼真



CHAOS SOLDIER的“魔降雷”充满压迫力



所有曾在漫画中出现过的召唤兽都会在游戏中登场



可以随意欣赏召唤兽的3D造型。

游戏将会以原作漫画中卡片战的一段作为背景，在PS上把这一场扣人心弦的决战重现在玩者眼前。整个游戏会用全多边形制作，使玩者感受到前所未有的、充满压迫力的召唤和战斗画面。除了故事模式之外，游戏还加入了其他机能，例如：可以查看手上卡片的索引机能，和可鉴赏多边形制作的立体召唤兽的模式等等。

游戏画面用全多边形制作，可自由转换视点





PS	SCE	CD-ROM
	游戏类型：ARPG	发售日：10月

带你进入另类 ARPG 世界

相信各位都有玩过 SCEI 的捉猴记，现在 SCEI 又再次为大家推出一个动作 R P G 游戏，名称为 BRIGHTIS。

在这个游戏里，玩者控制主角到各处消灭怪物，而且还可以使用剑技和魔法等特殊招式。

新大陆上的决战

故事发生在一个幻想世界里，在那里的各个国家之间已经进行了多次大规模的战斗。不过当战争结束后，由于各处都受到了无法复原的破坏，于是人们四出找寻新大陆。其中一个大国家，派了精锐军队前往从来没有人到过的新大陆，虽然如愿找寻到新大陆，但同时发觉在大陆上有很多魔物出现，其后除主角外，大多数士兵都被魔物杀死，主角为了完成讨伐魔物的任务，于是单枪匹马向敌方阵地前进。





不单是以消灭敌人为目的

在游戏里，除了消灭所有敌人外，还需要开启机关或解决谜题才能过关。例如某些迷宫里，玩者需要取得魔法石后，才能够开动机关。另外在进入一些房间后，就需要消灭所有敌人，才会有新的通道出现。此外在迷宫深处也埋藏了各种不同的陷阱，如摇摆不停的巨刀。





全 3D 立体的世界

整个游戏里，不论是主角、敌人、还是场景，全都是以3D立体来表达。因此玩者能够自由自在在游戏里奔跑或攻击，当然视点也可以由玩者自由决定，不过由于整个游戏是即时进行，所以把视点转为第一人称视角后，也会不停地受到敌人攻击。





另类的自动地图

在一般同类的游戏里都会有一个自动绘图的功能，不过在这个游戏里，除了自动绘图外，还会记录玩者从游戏开始时到现在的行走路线，这样就不用担心忘记了哪些地区是曾经到达过的。



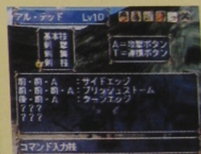
剑与魔法的决斗

在游戏中玩者可以使用的攻击方法共有两种，分别是剑技攻击和魔法攻击。当使用不同的绝技时，所使用的时间也是不同，另外还可以作出多段连续攻击。

连续不停的剑技

由于玩者所扮演的角色是一名初加入军队的队员，所以开始时只能使用一些简单的剑技，不过在故事不断进行时，在遇上其他生还的队员后，就能学会新的剑技，而在学会数种剑技后，还可以使出连续技。另外除了连续技外，还有一些剑技是要储气后才能使用。





永远不会失准的魔法

除了剑技外，玩者也可以使用魔法来攻击。同样也是要在遇上生还的队员后，才能够使用。和剑技的最大分别是，魔法不能作出连续攻击，但其威力却是比剑技还要强，不过每当使用魔法时，就需要魔法力，若魔法力不足时，就不能够使用。另外在魔法上，除了用来攻击外，还有可以回复或照明的魔法等。



装备传说中的武器

由于这是一个带有 RPG 色彩的动作游戏，因此在进行游戏时，玩者可以拾到各种不同的武器、铠甲或道具。像游戏开始时，主角手持的是一把短剑，不过只要在迷宫内找到或打倒敌人后就能够取得强力的武器。除了提升威力外，其攻击方式也会不同。



THE LEGEND OF ZELDA®

撒尔达传说外传(暂称)

N64	任天堂	卡带
	游戏类型：ARPG	发售日期：未定

大受欢迎的"撒尔达传说"在推出近一年后，终于宣布了此系列中的最新作品。本次要推出的"撒尔达传说外传(暂)"，其实是"撒尔达传说——时之笛"的续篇，故事背景承接上集和平后的数个月，一个新的冒险，正在林克的面前。

承接"撒尔达传说——时之笛"的故事背景



游戏故事发生在上集"撒尔达传说——时之笛"的数月后，这次林克的冒险舞台，是一个与上集世界非常相似的地方。在这里，林克会遇到一些怎样的人，怎样的冒险呢？

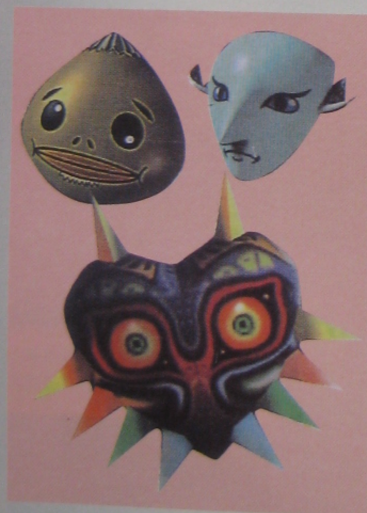


某天，林克在一个森林里遇见一个戴着奇怪面具的神秘人，这人二话不说就夺去林克的马，然后逃进一个扭曲的世界里面。为了夺回将心爱的坐骑，林克追赶上去，而门后的世界竟然是个似曾相识的地方，但林克却总是记不起，空中有个巨大的月亮。人们对林克说道："还有数日，这个世界便会终结。"

林克想着，如果找到抢去马匹的神秘人，也许可以找到一点挽救这个世界的线索，为了拯救这个世界，也为了回到自己的空间，林克的冒险开始了。

隐藏在面具内的力量

前作的面具系统，大家还记得吗？只要林克戴上不同人物的面具，然后与别人对话，别人便会有不同的反应，在本集中，面具的作用将会大大提升。除了别人的反应之外，戴上面具后的林克，可以拥有面具上肖像所具有的能力，现在知道的有上集的三个不同种族的首领，活用他们的能力，完成这次的冒险旅程吧！



三种不同的面具



GORON

位于DEATH MOUNTAN的GORON族的族长，只要将身体卷起，便可以变成一坚硬的石头。我们可以想像得到，玩者只要从高处滚下，就可以破坏石墙之类的障碍物。





一只与前作头目"GOMA"十分相似的怪物，能力方面也差不多吗？

ZORA



拥有长时间潜水能力的ZORA，玩者可以利用他的能力潜过一些非常深的水底，而且不减活动的灵活性。



全身都是诡异纹章的怪人，与戴着奇怪面谱的人有什么关系吗?



游戏以实时方式进行，游戏内还有一套自己的时间法则，看画面底下的表示便可以知道。

DEKUNUTS



全身生满叶的DEKUNUTS，是寄居在森林里的生物，能够从口中喷出坚硬的果实，这次似乎有了飞行的新能力。



巨大的青蛙怪物，画面右面的四方格，是显示林克与敌人的位置。

ゼルダの伝説 不思議な木の実

撒爾達傳說~不思議樹之果實~

GB	任天堂	卡带
	游戏类型：RPG	发售日期：11月

另外一个撒尔达传说的新作即将在GAMEBOY COLOR上登场，这个游戏将会以三集系列的形式推出。第一个要推出的就是这次要为大家介绍的《撒尔达传说~不思议树之果实~》，故事讲述掌管四季的撒尔达公主被邪恶的人掠走，勇者林克一方面要找回失去的四季之权杖，另一方面要营救公主。相信各位也非常期待这只以“力之章”为题的游戏。

在游戏内登场的各种机关与以往有所不同，例如这次将会以四季为主，玩者有时需要转换季节才能解开机关，继续前进。另外，游戏中还会出现一些拥有不同的能力，能够帮助你过关的人物角色。



袋鼠，只要隐藏在它的身体内，可以向前跳进一格。



除了袋鼠之外，游戏中还会出现其他不同的人物，对进行冒险都十分有帮助。

故事背景

掌管哈尔拿露四季的撒尔达公主，某天被一个神秘人掠去，知道这个消息的勇者林克，决定立即行动救出公主，但对方却将在公主手上的“力之三角”分成8块，并散布在世界各地，还将收藏着四季之权杖的城堡送往异次元世界，使季节变乱七八糟。勇者林克得到精灵的帮助，成功的找到了四季之权杖，现在，正式开始营救公主的行动。



利用最新的“四季转换系统”解决谜题

玩者只要利用手上的四季之权杖，就可以随时控制季节的转换，只要应用得当，就可能出现一些如迷宫入口一类的机关，有时还会发现游戏中的更多乐趣呢!



春回大地，万物充满生机，一片绿油油的大地，因为树木及花草的关系，所以很多同通道都不通，要通过的话应该怎样做呢?



花草生长得更加茂盛的夏天，玩者可以从旁边的植物爬过湖水。

秋天的时候，植物亦将会慢慢结果，我们应该怎样利用这个特性呢?



植物都完全枯萎的冬天，大地都被厚厚的冰雪所覆盖，湖水也因为天气的关系而结冰了，我们也因此可以在上面行走。

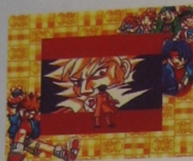
GB | NIPPO NICHI SOFTWARE | 卡带
游戏类型：SLG | 发售日：未定

CHORO Q HYPER CUSTOMER BULL Q版赛车GB版

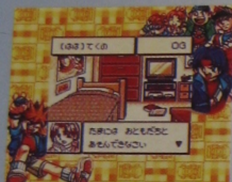


在PS上非常受欢迎的"CHORO Q"系列终于在GAMEBOY上推出了，玩法大致和以前的一样，但是本集的玩法并不是直接驾驶汽车，而是象玩四驱车一样，由玩者改造、增强自己的玩具车的性能，然后带出去跟别人的车子比赛。

游戏故事



主角的父亲巴尔奥博士，是一位研究某种高科技的科学家，而他的朋友马多博士和松户博士和巴尔奥博士一样也是研究高科技，只是他们研究的是从属于这种高科技的零件。但是，突然有一天，巴尔奥的研究所发生了一场神秘的爆炸，自此之后，巴尔奥博士便好像从这个世界上消失了似的，完全没有了踪影。



因为父亲的行踪不明，不知生死，巴尔奥的儿子(即主角)从此变得闷闷不乐，而且还经常困在自己房间内，足不出户，有一天他自己在梦中发现了一部"CHORO Q"，此后这一部车便经常在他的梦中出现，后来他真的在研究所中找到这一部车，他决定要亲自去找寻父亲的下落。

操作方法

平时的操作

十字按键：人物的移动／指令的选择

A按键：决定

B按键 取消／返回前面的画面／按紧按纽可利用移动时的冲力向前冲

START按钮：显示装备零件的性能(在零件性能画面时)

SELECT按钮：零件说明(在零件性能画面时)

赛车画面时的操作

十字按钮：移动浮标／行走的方向／弯位置选择等

A按钮：决定

B按钮：取消／搜寻模式(按十字按钮)

SELECT按钮：显示指令视窗

游戏的目的





由于父亲的失踪，于是主角决定驾驶自己心爱的小汽车参加"CHORO Q"大赛，但首先是要解开一些谜题，在研究所内可以改装加强自己的汽车，然后再去挑战大赛。第一件要做的事就是要将"BIO PART"拿到手，接下来就要向世界大赛挑战，并救出父亲。

在研究所中发现"CHORO Q"



[草地]

在神社的大会上取得优胜，可以得到全日本大会的出赛权

[草地]

在全日本大会取得挑战赛的优胜

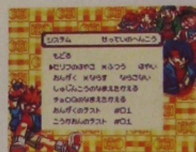
[草地]

从QRA得到许可出国草地在世界大赛中取得世界赛的优胜

[草地]

？？？

指令说明



でる(出去) 由现在所在的场所中出去

はなる(谈话) 和在场所中的人物谈话

カスタム(CUSTOM) 在手上所持的CHORO Q汽车零件的性能

カタログ（商品目录)：所持零件一览表

ツステム(系统) 可以在这里变更游戏中的种种设定

セーブ(SAVE) 储存游戏的进度

くうこうい(机场) 利用飞机到处移动往国外。用A按钮来移动浮标来选择每一个国家

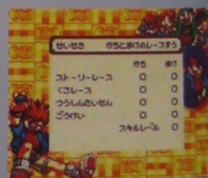
てつどぃ？(铁路) 利用铁道来在镇与镇之间移动

ツステム(系统) 这一个系统只能在玩者的房间内进行

セリフのはやち：选择音乐的开／关

おんがく：文字的速度变更

しゅじんこうのなまえをかえる：变更主角的名字



チョロQのなまえをる：CHORO Q的名字变更

おんかくのテスト：测试游戏中的音乐

こうかおテスト：测试游戏中的声音

商店

购买零件：

1.从MENU中选取"(かう买)"

2.从店中的零件单中选择需要购买的零件

3.装备好零件之后，先看所装后的零件性能

4.如果觉得满意便可以决定

出卖零件：

1.从MENU中选取"(うる卖)"

2.从自己的零件单中选择已不需要的零件

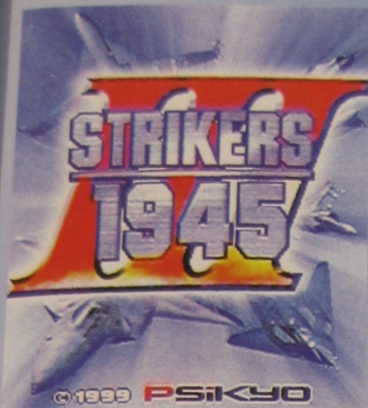
3.观看零件的性能

4.如果觉得价钱满意的话便可以按键决定

赛道



这个GAMEBOY上的游戏中的赛道和普通的赛车游戏的赛道有所不同，因为是采取每人一次的方式来进行，而且不是由自己驾驶的，玩者只可以控制车的直行或转弯，而且比较难控制，尤其是在弯道上。在遇到下雪的时候，还要注意冰冻的赛道带来的影响。



街机 彩京 ROM
游戏类型：STG 发售日：已发售

彩京1945 III纵卷轴射击名作第三炮整装待发

现在仍在街机上制作纵卷轴射击游戏的厂商已经越来越少，而能作出高质素作品的就更为罕见。在这其中，彩京公司的作品绝对能被列入优质，其中厂方最脍炙人口的作品当数《STRIKERS 1945》系列，现在最新作品《STRIKERS 1945 III》终于宣布推出，实在是射击迷之福。

不是大战后的1945

这集虽然仍是称为"1945"，但实际上内容与以前比大有分别，首先游戏的时代背景是设定于现代，因此日版标题称为《STRIKERS 1999》，至于为何出口版会有不同，估计是想靠旧的标题名气来增加销量。由于变成现代，所以很多地方得作出一定的修改，首先玩者选择的战机全是现代款式，有F/A-18、F-17、F-22、F-4和AV-8，全部共五种，对于现代战机迷而言会更具吸引力。



特殊强力攻击

各种战机均有特别的强力攻击，可以将画面上的敌人一扫而空，也能给首领级敌人以沉重的打击，而不同战机的特殊攻击都不相同。



秉承传统的游戏进行方式

《STRIKERS 1945》两集均大受欢迎，多少也与其游戏系统有关，因此厂方也尽量避免大的改动，本集更可以说是承接第二集的方向



随机性关卡

这个厂方习惯在射击作品中使用的技俩。随着玩者选择不同战机，开始的头四关会以随机方式展开，以提高游戏的乐趣。



附机攻击

这是《1945》系列的特色，就是玩者可以按键改变附机的攻击模式，例如追击敌人，或是作出分散或集中的攻击。



储气式攻击

这是在《GUNBIRD 2》时曾采用过的类似系统，当己方命中敌人后，下方的棒就会储起经验值，到达一定级数后，除了能提升攻击力，也能使用储气攻击。



首领大公开!

本集《STRIKERS 1945 III》共有八关，每关除了都有本身特色外，更少不了守在最后的首领级人马，它们除了超级坚固外，更有二段甚至三段的变身，而且更是超乎想像的强横，子弹满天飞的场面真是多不胜数。


SPECTER


SPIKE ARM


CROUND SKATER


THAMATOS


GREEN DEMDER

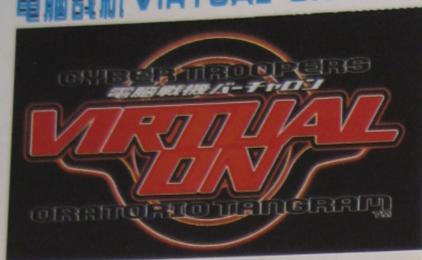

GEO BITE



SHADOW BLINDER


CHAOS QUEEN

电脑战机 VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM M.S.B.S. Ver.5.4.(暂称



DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型: ACT	发售日期: 预定99年内

SEGA以MODEL 3开发的机械人对战动作射击游戏《电脑战机VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM》是少数能像《VF3》和《VIRTUA STRIKER 2》这样能够长期受欢迎的游戏，直到现在仍受到很多人的喜爱。因此当SEGA宣布要将它移植到DC上后，不少人都很兴奋，不过又担心移植出来的效果比不上原版，幸好厂方较早前终于公布了DC版的画面，现在本刊为大家介绍一下这个令人期待的移植作。这次我们为大家刊登一部份机械人出击时的画面，从这些画面中我们也能看出各款机械人的制作相当细腻，一点也不比街机版逊色。



各款电脑战机出击的画面












远距离作战对于这款机体来说占不了什么便宜


装甲薄弱的机体，但是可变形而且有很高的行动力


有恶魔机体之称，在所有机体中拥有最高的机动性能



这是胜利时的造型，机械人与背景都完全重现


不仅攻击力强，而且行动力也不算弱


穿透性武器对于作战用途相当大


在接近战中也能发挥相当的实力




完全是重火力型机体的典范，不过行动有些缓慢




噢！被敌人击中了，虽然装甲厚，可还是有些吃不消









POP ' N TANK

PS	ENIX	CD-ROM
	游戏类型：ACT	发售日期：已发售



为成为世界第一的机师而努力！

和《RAKUGA KID SHOW TIME》(蜡笔少年)一样,此作也是“ENIX”的作品，而且两者都是以Q版角色作为游戏的卖点，不过话虽如此，两者的故事背景却完全不同，现在笔者就带各位细看此作的内容吧！

操作介绍

十字键	战车的移动	L1 键	机身上段移动
△键	使用机炮	R1 键	机身上段移动
□键	使用大炮	L2 键	返回中心视点
×键	必杀技	R2 键	返回中心视点
○键	跳跃	L2+R2 键	防御

标题模式介绍

TANK WORLD

这个模式是以比赛形式来进行游戏，而此模式的最终目的，是要成为世界第一为目标。

STORY MODE



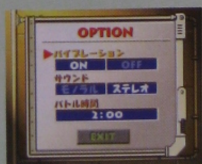
这个是故事模式，进入了此模式后，玩者可自己选择其中一名角色来作故事模式里的主角。

QUICK BATTLE



若玩者想和其他的朋友一同双打此游戏的话，玩者只须选择模式便可和其他的玩家双打游戏。

CUSTOM BATTLE



若玩者想引用自己的存档和其他玩家对战的话，玩者大可利用这个选项读取自己的存档和其他玩家对战。

OPTION

更改游戏内的设定。

TANK WORLD MODE 内的指令介绍



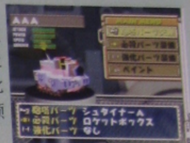
这个模式是以比赛形式来进行游戏，而此模式的最终目的是要成为世界第一。

在开始时首先要在八款PT中选择一部，在决定了所使用的PT之后，游戏便正式开始，这时画面中会出现以下选项。

BATTLE ENTRY

一开始战斗，有大量不同的场所供玩者选择作为战场，而在战胜对手之后，便右得到更强力的零件。

FACTORY



玩者在此可进行PT的装卸，每部分PT主要由三大部分组成，就是炮塔零件、必杀零件及强化零件，当玩者在战斗中胜出之后，便可在此装上各种新零件，此外还可替PT涂上不同的颜色。

TANK NEWS

这里主要是PT会员的通信部分，内容包括：

读者栏

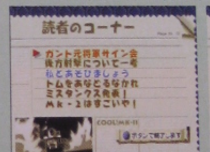
这里有各种重要的情报，包括特定敌人的位置，某些贵重零件的所在地等等。

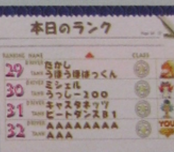
本日排名

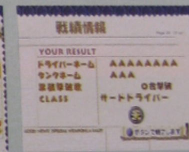
收录了所有参赛者会员的总成绩及排名，玩者的目标当然是成为排名榜的冠军。

战绩

此可以查看玩者过往的战绩等情报。







SYSTEM

玩者可在此进行记录、唤出记录及替PT重新命名。



DATA LOAD

读取进度。

DATA SAVE

进行记录。

RENAME

更改机体的名字。

OPTION

设定模式，在此可进行的设定包括震动的开关，音效及每局对战的时间。

一点心得

一、战斗的基本是：先以攻击力较弱的副炮牵制对手，将之逼进主炮的射程中，把它锁定之后再连续发射，重创对手。

二、这个游戏的无敌时间较长，对手在倒下后回身时，有一须颇长的时间是对攻击无效的，此时应一边留意他的动向，一边小心避过对手的攻击，待对手的无敌时间过去(即停止闪动)，便马上再次攻击。

三、战场上的建筑物、障碍物等也有可能藏着宝物，其中有些对战斗很有帮助，要尽可能取得。

四、PT的主炮弹药数很有限，因此必须节约使用，否则一旦主炮的弹药耗尽，便只有捱打的份。所以灵活运用锁定机能是十分重要的。

PS　BANDAI　游戏类型：SLG　发售日期：已发售　CD-ROM

SD高达G世…

令年是《机动战士》诞生二十周年的纪念，除了新作《TURN A GUNDAM》外，当然少不了推出游戏以示庆祝，其中这款《SD GUNDAM GGENERATION XERO》可说是其中最具吸引力的大作。





游戏基本上继承了前作的系统，但是在很多方面都作出了相当的强化。此外，作品除了大幅增加出现的MS及其他各类型机体外，更加入了《机动武斗传G GUNDAM》、《新机动战记GUNDAM W》及《GUNDAM X》等作品的版面，令本作真正成为集《机动战士》为大成的游戏。三大作战模式还可随意观看CG动画

SITUATION MODE



在这模式中，玩者可以使用由自己编辑的部队来挑战《机动战士》历史上各场著名战役。在作战的过程中，除了能够重温各经典场面外，也可以培育原创部队中的角色，以及开发和强化MS们，以应付接下来的版面。

CAMPAIGN MODE

这种模式没有原创部队的出场，玩者将会集中使用"GUEST GROUP"来展开战斗。至于故事方面，则会以宇宙世纪以外的三部作品《机动武斗传G GUNDAM》、《新机动战记GUNDAM W》及《机动新世纪GUNDAM X》为主。

BATTLE MATCH MODE

在全部15个版图之中，玩者可以任意选择其中一作为舞台，进行多达4人（部队）的对战。此外，利用记忆卡内的记录，玩者还能够编排属于自己的部队。

OPTION

在选项模式中，除了可以对游戏的环境(如音乐及震动器)进行设定外，也可以查看经已在游戏中出现的角色及MS的资料。THEATRE MODE这是在选项(OPTION)里的其中一个模式，当玩者在SITUATIOM MODE内达成了某些条件后，就可以看到CG片段，而这模式就可以让大家重温这些片段。此外，如玩者仍保留了上集《G GENERATION》的记录，还能透过这模式观看里面所有的CG动画，但需要配合《G GENERATION》的CD-ROM才可以使用。战舰战舰是一个小队(GROUP)的指挥中心，除了可以运送MS及回复它们的HP、EN外，更能够为小队的队长机，在其指挥范围之内提升…击"。



BRIDGE CREW

在本集中，除了舰长之外，还加入了BRIDGE CREW(…为指挥战舰的角色。BRIDGE CREW中包括了四个岗位的成…不会直接参与战斗，但却会影响你的各项数值。其中的操作员…提高战舰的命中率，舵手(CR)则会影响回避率，机械士(ME)及…分别关系到MS(HP/EN)及驾驶员(MP)的回复率。小队的状态…人，就是舰桥成员。

MS与支援机体

MS是战斗中的主力，特征是灵活及装备有多种不同的武器…系列的游戏中，MS们可以透过战斗取得经验值提高等级，从而强化及开发为更新型的机体。另外，当MS配合支援机体出击时，其移动力就会得到大幅提升，而一些原本只可以在地面活动的MS，也能够在空中自由移动。可提高MS移动力的支援机体。



强化MS的三种形式

本作的最有趣之处，就是玩者可能通过MS机体本身提升…把不同的机体结合为新的MS。为了能得到更多的MS，所以大家…时一定要尽快升级旗下的机体。

MS开发

当MS升级时，其各项数值到会得到一定的提升，而在…



ACE后，就可以发展为更强力的机种(但也会有不能再升级的…

MS改造

在MS的等级成长为ACE后，玩者也可以对其进行改造…的机体，…







后，可能会…

MS 设…

"开发…则会把两…者希望得…的角色，…ORIGINA…可以"雇…

压…

这…统，主…状态，…强气。…其情绪…被敌人…降。至…令角色…变化，…

ETH…汤姆…全部…个任…节作…豪华…

后，可能会比卡碧尼更为强力。



MS设计

"开发"及"改造"两种手法是对机体直接强化及改造，而"设计"则会把两种MS组合后，发展为一种新的MS并加入到生产名单中，如玩者希望得到这新MS，就要在生产后才可以得到。人物角色玩者可以使用的角色，分为原作人物的GUEST GROUP，与及游戏原创人物的ORIGINAL GROUP。而玩者在进行SITUATION MODE的过程中，也可以"雇佣"已出现过的原作人物，作为后备兵协助战斗。



压力系统

这个本集中加入的新系统，主要反映驾驶员的精神状态：弱气、普通、强气及超强气。当驾驶员击中敌机后，其情绪就会持续上升；相反被敌人击中时，则会不断下降。至于其精神状态，不单会令角色在战斗中的对白出现变化，更会影响到角色本身



机関砲 射撃
射程1～1 威力1500 命中85 EN8 MP－
ミサイルランチャー 射撃（4発）
射程2～3 威力2000 命中50 EN18 MP－
単装砲×3 射撃（BEAM1）
射程3～4 威力1600 命中60 EN32 MP－
NO WEAPON
Δ:STATUS
援護射撃 射撃（援護射撃）
射程－～－ 威力2000 命中40 EN8 MP－

的MP值升降。新类型人与强化人具有新颖型人特质的驾驶员最大的优势，就是可以使用PSYCHOMMU兵器。这类武器不单射程长，而且命中率不会受到米诺夫斯粒子影响，而使用这类武器时，是会消费驾驶员一定的MP值。虽然一般驾驶员不能使用PSYCHOMMU兵器，但通过"强化"步骤后，他们就能够得到新类型人一样的能力。但玩者要注意经过强化的驾驶员，是不能够提升等级的。

雇佣角色

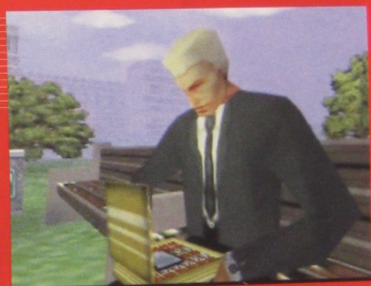
随着游戏的进行，玩者可以雇用原作的角色来协助战斗，但是在每次战斗开始的时候，都要先支付雇用费。此外，玩者也可以雇用一些没有名字的雇兵，而他们的能力，会随着玩者在技术等级的投资而上升。

角色的成长

驾驶员也和MS一样，能够通过战斗取得经验值来提升等级。至于角色的等级，是会反映在其官阶之上

伍长→军曹→少尉→中尉→大尉→少佐→中佐→大佐

另外每个官阶还会从D至A细分为四级。



职业特工队

MISSION IMPOSSIBLE

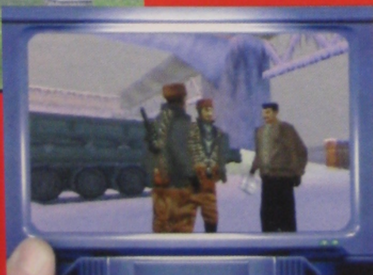
PS	INFOGRAMES	CD-ROM
	游戏类型：ACT	发售日期：99年内

这个以同名电影为主题的立体动作冒险游戏，终于宣布从N64移植到PS之上了。游戏在各方面均经过强化，使玩者可以体验到一个全新感觉的《职业特工队》。



完全移植作

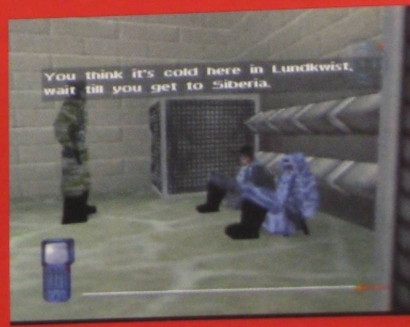
游戏基本上是移植自N64版的，玩者扮演主角ETHAN HUNT(电影中由汤姆.克鲁斯饰演)，以完成全部20个任务为目标。每个任务均是以电影中的情节作为主题，象雪山基地、豪华舞台及入侵中情局电脑等等，重现电影中的精彩场面。



各种新要素

PS版在保留N64版的神韵之余，还加入了大量的新要素，由于PS版采用了CD为媒体，因此在配乐及音效的素质方面得到很大提升，而且更加入了大量的配音，充满了电影感及临场感。

除此以外游戏画面也有所改良，采用高水准的多边形及贴图技术重新制作。除了使画面更美观之外，还加强了特殊效果，例如开枪时子弹壳的弹出、飞溅的火花等，绝不逊色于N64版。



操作方面则会尽量以简单为主，使初学者更易于掌握，游戏还加入了自动瞄准的设定，玩者只须在大约的位置开枪，便可准确地射中目标。

大众的高尔夫 2

PS	SCE	CD-ROM
	游戏类型：SPT	发售日期：已发售

《大众的高尔夫》终于推出了第二集，其实这一集和前作差别不大，但图象改进了很多，而且球道也增加了不少。不过这次的风力明显比上一集大了许多，而且推杆的难度也增加不少，很多时候要靠积累的经验才能把球击入洞。因此整体难度明显增加了许多，但仍然不失为一个好游戏。



游戏操作

方向按钮（左右）	打球的方向变更
方向按钮（上下）	镜头视点变更
○按钮：	挥杆击球
×按钮：	镜头视点变更(后退)
△按钮：	镜头视点变更(前进)
□按钮：	击球模式变更
L1/L2按钮：	球杆选择
R1按钮：	拉近视点
R2按钮：	摄影机的视点返回原位
START按钮：	表示球洞全体图
SELECT按钮：	显示得分表

同时按下L1、L2、R1、R2、SELECT、START按钮不放，可以直接回到标题画面。

游戏视窗

ゲーム：游戏开始

データ：可以观看之前所挥出的球

コソティニュー：在游戏途中可以继续或暂停

オブッョソ：变更游戏的设定及储存或读取游戏的进度资料



ストローク：可以1-4人玩的18洞单程练习

マッチ：两位球员一起搭配的模式

VS：参加整个球季的赛事，但只可一人玩

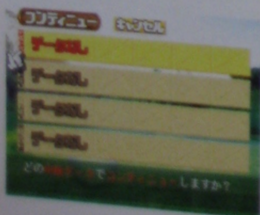
ミニゴルフ：全部以标准杆3杆的练习模式

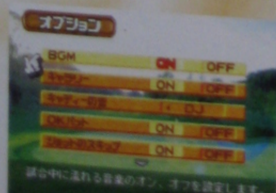
トレニッグ：可以自由选择球洞的一人玩模式

游戏设定

在OPTION（オブッョソ）里可以设定自己所喜欢的版面。

BGM：比赛中的音乐(ON/OFF)





ギャラリーメモリどからロド：观众席

キャディー的声音：哥尔夫球童的声音选择

ツョットのスキップ：按×按钮可以跳过击球的画面

メニュー壁纸 主画面的壁纸选择



メモリーどからロード：读取游戏的进度

メモリーカーどにセーブ：储存游戏的进度

基本玩法



在当玩者站在球场上准备击球的时候，首先应该仔细地观察球洞四周的环境，可以用R1键移动摄影机来看看环境，或是按着START键观看整个球洞的景观，因为这样做对玩者下一步的击球很重要。

接着利用方向键来选择要击球的方向，并利用L1或R1来选择所需的球杆。所选择的球杆要根据所击出的球距离而定，若选择错了，可能会影响玩者的成绩，除此之外还要计算风力的强弱和地势的高低，因为这一切的因素都会影响到击球的结果。

在选择了球杆后，在按钮的时候，要看画面下的击球能量表，按第一下的时候力量指数的指标会向左伸延，当你决定好你所需的击球力度时就要快速地按下，然后等指针往回走的时候再看准机会按下去，最好就是和长方形的指标合在一起就能打出最好的NICE SHOT了，但是要记住，如果过早按键的话球就会往右飞；太慢的话便



会向左转弯。

而这个游戏最困难地方是在果岭，本集的果岭从画面上看差不多都是平面的，没有起伏，所以要看画面右上角的草皮栽培方向后，再决定推杆的方向。但这一种推杆和之前的挥杆击球不同，你只需掌握好力度和方向即可。

画面显示



STREET SCOOTERS

街头摩托

PS	TYO	CD-ROM
	游戏类型：RAC	发售日：已发售



在现实生活中，你一定是不可能驾着摩托到地铁的大堂或学校的走廊甚至下水道里去的，这些地方是绝不可能可以让你如此横冲直撞的。但在这个游戏中，玩者可以完全感受到可以在这些地方这样横冲直撞的感觉，而这个游戏并不是一般的赛车游戏，游戏中有很多种不同的玩法，而且并不沉闷。

操作方法

□键：刹车
△键：加速
X键：地图
L1和R1键：拾取物品

游戏模式

GRAND PRIX

在GRAND PRIX中有很多不同的赛车方式：

1.コーナーリング：

在限制的时间之内到达终点。操作方法：十字键+X按键



2.スラローム：

驾着电单车把左右两旁的三角形安全路障撞倒。

操作方法：十字键+X按钮



3.バランス：

驾着摩托车在限制的时间内经过一条狭窄的木桥。操作方法：X按钮+←→



4.スローイング：

一边驾着电单车一边拾起三角形的安全路障，然后投掷出去。操作方法：X按钮+L1或R1



5スピンターン：

迅速通过连续弯道。操作方法 十字键+X按键



6ウィリ：驾着摩托车把左右两旁的路障撞倒。操作方法 十字键+X按键

7.ジャンプ：驾着摩托车飞跃。操作方法 十字键+X按键



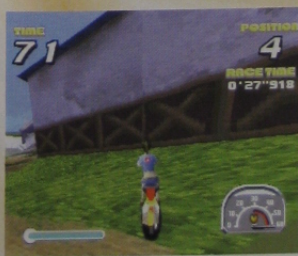


8.ジャックナイフ：驾着摩托车绕栅栏一周。操作方法：十字键+X按键



NORMAL CUP

在NORMAL CUP中，则是纯粹的赛车游戏，但赛车的场地则跟着普通的赛车游戏有所不同。例如是在小镇内，码头、森林等。





PS ENIX　CD-ROM

游戏类型：ACT　发售日期：已发售

蜡笔少年

RAKUGA KIO SHOW TIME

自上次推出了《玩具小丸》后，ENIX一直没有推出什么特别的游戏，直至最近才推出了一款叫做《RAKUGA KID SHOW TIME》的新作。这是一个以Q版人物为主题的游戏，不知道各位会不会喜欢此作可爱的人物设定呢？

虽然这款游戏的风格与N64的《RAKUGA KID》十分相似，但其实并无关联，玩法也有趣得多，表面上看来游戏很单调，其实其中有很多特别要素，如可投掷道具，不同人物投掷道具都会有不同的效果等；道具也有不同的变化，还有很多绝招，并且可以4人同时玩。

操作介绍

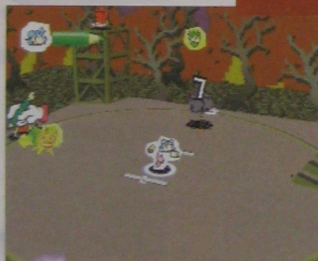
按键	功能
+字键	控制人物移动方向
□键	拿取地上道具自动击中敌人，也可以当投技使用
×键	跳跃(连按两次方向键可作出不同方向的大跳跃)
△键	拿取地上道具自由控制方向击中敌人，也可以当投技使用
O键	用作反弹敌方向你投掷的道具
L1键	360度自由切换视点
R1键	视点交替操作

游戏画面解说

1.HP能源计
2.地上有道具
3.敌人的所在方向
4.跳跃点

游戏玩法

基本上游戏十分简单，玩者只要把版图上的敌人全部



消灭，便会进入下一版。每一版中都会有不同的道具，如导弹、大石等，而每版一定会出场的“SMILE BALL”(哈哈笑)，可以利用它投向敌方作出攻击，不同人物都会有不同的特殊攻击，也会有不同的投技供大家选用，不知大家有没有信心把所有敌人击倒呢？

模式介绍

普通模式(ノーマルモード)
1P专用的普通模式，不断把所有敌人击倒，进入下一版。

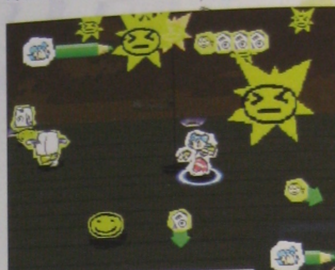
对战模式(バーサスモード)
在这里可4人对战

练习模式(トレーニングモード)
初学者必玩

OPTION(オプションモード)
进行各种设定

跳跃追踪点

大家是否看到地上的发光点，他的用途是可以使玩者立刻到该版图的不同地点。只要在不同地方连按两次跳跃键+方向键便可，而在跳跃途中按O键可停止跳跃，好好利用跳跃追踪点吧！



哈哈笑的用途？

其实这并非一只普通的ACT游戏，因为在此游戏中根本没有攻击键，那么怎样才可攻击对手呢？，关键就在那个哈哈笑上，玩者必须要好好利用那个笑哈哈来投掷对手，它在每一版中都会出现，每投一次它的样子都会不同，直到它闪烁时，再投一次，便会发出必杀绝招。不同人物都会发出不同的必杀绝招。

必杀技的使用法

必杀技都是要利用哈哈笑来使用的，当哈哈笑被玩者投掷得很愤怒时，便会由黄色变成红色，再由红色变为黄色，当变为金黄色时，表明它达到了最愤怒的地步，这时玩者只要拾起他便能使用攻击力强大的必杀技。

除了使用哈哈笑外的打击技

虽然游戏中主要都是使用哈哈笑来攻击对手，但其实各角色都有自己的打击技来攻击对手，虽然这些打击技的力量不及使用哈哈笑的攻击力高，但有时找不到道具攻击对手时，使用角色的打击技也是一个不错的选择。

反弹敌方道具



当敌人向玩者投掷道具时按O键，便可以把敌方的道具弹回，令敌人受到创伤。

导向投掷

导向投掷是游戏中独特的系统，玩者需要经常应用，当玩者熟悉该系统后会更加得心应手。

a.玩者与敌方处于上下不同方向的时候按□键或△键，投掷的道具便是自动追踪敌人。

b.玩者与敌方处于同一直线上按□键或△键，投掷的道具将会击中直线上的所有敌人，杀伤力也较大。

c.玩者与敌方处于不同方向时按□键或△键，道具会以弧度方向击中目标，而且目标四周的敌人也会受到攻击。

道具一览

大石

投掷后会爆发出不同大小的石头攻击敌方，从正前方投掷会作出直线水平的攻击，而从后方投掷会作出弧线攻击。

黑洞爆弹

在正前方投掷后会在敌方四周爆出黑洞，连接近的敌人也会受到伤害。而从后方投掷会作出强力的攻击。





ICBN爆弹

在正前方投掷全画面都会爆炸，连主角也不能幸免。而从后投掷后会在高空一段时间后才会攻击对手。

计时爆弹

在正前方投掷后会贴地攻击对手。而从后方投掷除了会以弧度攻击外，还会倒数，到零的时候便会爆炸，杀伤力十分大。

地雷爆弹

任何人地接近便会爆炸。

必中爆弹

在正前方投掷后会追踪敌方，直至击中为止，而从后方投掷后则不但会追踪敌方，而且其攻击力还会提高一倍。



游戏人物招式介绍

人物	技名	使用方法
ユキヲ(YUKIWO)	技名	使用方法
	猛虎	→＋O
	疾风脚	空中→＋O
	白虎	↓＋O
	DASH	→＋→(同方向连按两次)
ササミ(SAAMI)	技名	使用方法
	踏人	↓＋O
	飞蹴	→＋O
	旋风脚	↑＋O
	回避运动	→＋→(同方向连按两次)
ピータン(PITAN)	技名	使用方法
	当身	↓＋O
	公转移动	↑＋O
	肘打	→＋O
つぼはち(TUBOBATI)	技名	使用方法
	OYAJI REVERSR	↓＋O
	打喷嚏	→＋O
	软体回避	↑＋O

PS	LUCASARTS	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：已发售

星战前传

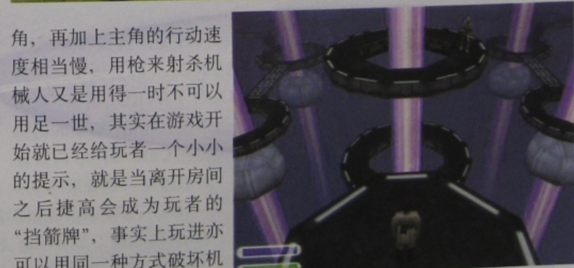


随着早前非常卖座的电影STAR WARS再度搬上银幕，LUCAS ARTS便因应这一发不可收拾的潮流效应，推出STAR WARS的游戏版，游戏里面的人物全都是大家熟悉的人物，如捷高、奥比温基洛比、机械人C3 PO、R2 D2等，WTAR WARS迷当然不会错过这游戏，游戏以冒险形式进行，游戏开始会有机械人TC-14站在房间内，玩者可以询问该机械人有关游戏中的问题。之后便正式进行冒险，玩者自身有多种武器选择使用，LIGHT SABER、BLASTER、LIGTH REPEATING LBASTER、PROTON MISSILE LAUNCHER、THERMAL DETONATOR，在路途中会有很多机械人向玩者袭击，初时都有捷高走在前面帮玩者抵挡敌人的光线枪，但之后他便不会为玩者挡枪，而只会带路，要成功脱离这艘太空船便要靠玩者自己了。在太空船内要不停寻找出路，不要站着原地不动，因为太空船内充满了毒气，玩者站着不动的话是会自动身亡的。





游戏中的机械人确实相当利害，它们所发出的光线枪几乎100%命中主角，再加上主角的行动速度相当慢，用枪来射杀机械人又是用得一时不可以用足一世，其实在游戏开始就已经给玩者一个小小的提示，就是当离开房间之后捷高会成为玩者的“挡箭牌”，事实上玩进亦可以用同一种方式破坏机械人，当被机械人射击的时候，玩者可唤出道具LIGHT SABER，再按着□键不放，这样，机械人所发出的死光便会回弹给机械人，省却不少子弹之余又不须要与它们硬碰硬，而且还可以节省回复的道具。





街机基板全方位面面观

什么是"基板"

家庭游戏机一般用盒带、CD为媒介来更换游戏，而街机游戏则以其机身自带的名为"基板"的电路板作为游戏更换的媒介。

一般来说，这块电路板都会被称做基板，因为基板代表着游戏底板的意思，但是为何不使用"机板"这个词语呢？因为基板的"基"字代表了基本、基层的含意，所以基板二字是非常适合的，但是"机板"也不是错误的词语。

泛用基板详细解说

KONAMI

- KONAMI -

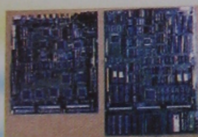
参考年份	基板名称
83年	PWB300456-TYPE 1
84年	PWB354192-TYPE 2
86年	PWB300456-TYPE 4
94年	HORNET
96年	573
97年	COBRA

一、PWB系列早期型(大约八十年代中)泛用基板，其中《Yie Ar KONG-KU》这个格斗游戏是PWB系列中最受注目的作品。

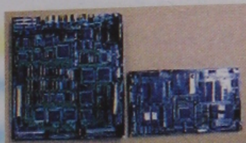
二、HORNET是主要处理多边形变化的廉价型基板，其代表作是RAC游戏《RACING JAM》，但是由于机能不高而且游戏水准受局限，前景并不乐观。

三、573型是KONAMI现在使用中的多层型基板，处理多边形的数目每秒多达36万个，低层基板和NAMCO的SYSTEM11相同，因为此"低层基板"是由SONY开发的，这样使游戏能轻易移植到PS上，是一块优秀的PS互换基板，其代表作是《BEATMANIA》、《DANCE DANCE REVOLUTION》。

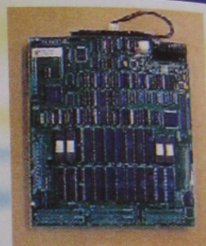
四、"COBRA"是97年推出的强劲基板，处理多边形的数目每秒多达100万个和使用POWER PC的CPU，其刚推出时引起极大的回声，性能比SEGA的MODEL 3更优越而且价钱比MODEL 2便宜，但可惜游戏数目少之又少而且质素不高（代表作是《FIGHTING武术》），在游戏界被视为PS互换基板。



PWB300456-TYPE 1



PWB354192-TYPE 2



PWB300456-TYPE 4

基板发展历程

I ——初期型基板

SEGA

-SEGA-

参考年份	基板名称
84年	SYSTEM 16(A)
84年	SYSTEM 16(B)
85年	SYSTEM 18
86年	SYSTEM 24
90年	SYSTEM 32
92年	MODEL 1
94年	MODEL 2
95年	ST-V
96年	MODEL 3
98年	NAOMI

基板大约出现在1978-1984年，但是那时的基板没有指定的型号和固定的"底盘"，而且基板的名字会根据游戏的名称而改变，例如《MOON PATROL》的基板便会称为MOON PATROL基板。说出来恐怕没人相信，初期的街机游戏是在Cafe Shop内营业的，而且还是一张餐桌！



SYS.16(A)的代表作《FANTASY ZONE》

一、SYSTEM 16(A)及(B)都是同一类型的旧式基板，后者是强化版本，基板SYS.16(A)的代表作为《FANTASY ZONE》；SYS.16是首批有自己名字的基板，这个转折点也为以后的基板发展带来了新的方向。

二、SYS.18同样是在RAM及IC作出多方面强化的基板，但是由于其游戏数目不多，所以很快便被SYS.24及SYS.32取代。

三、SYS.24最大的特色是强入了"GAME DATE"这个系统，使得游戏机中心的老板能轻易地计算基板收入，这在86年的时候是一个非常新颖的概念。

四、由于SYS.24由两块基板组成，不够轻便，于是在90年推出了



SYSTEM 16(B)

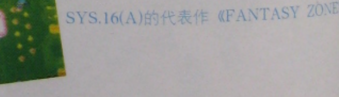


SYSTEM 16(A)





MODEL 3

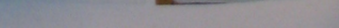






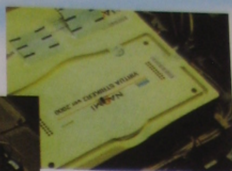






机能更强更轻巧的SYS.32。SYS.32的代表作是《战斧3》。

五、MODEL 1的基板是SEGA首个针对3D CG开发的基板，而且在这种基板中加入了SIDE BOARD更换式游戏的概念；MODEL 1在当时可以说是最强的一块3D基板，其处理多边形的数目每秒多达18万个四边多边形，CPU则使用了当时最可靠的V60。《VIRTUA FIGHTER》是MODEL 1的代表作。



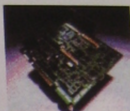
六、由于MODEL 1的空前成功，于是便立即着手开发其后继基板MODEL 2，而MODEL 2的机能更为强大，处理多边形的数目每秒多达30万个四边多边形，而CPU则使用了较优秀的RISC系CPU，其代表作《SEGA RALLY》也是耳熟能详的经典作品。



NAOMI

七、最近期的MODEL 3其实有多种强化版本，能够确定的有MODEL 3 STEP 1.2、MODEL 3 STEP 2(《SEGA RALLY 2》)MODEL 3 STEP 3。MODEL 3初期型的机能已经傲视同侪，其处理多边形的数目每秒多达100万个四边多边形，CPU使用了PPC603ev。由于MODEL 3的版本极多而且没有特别公开强化后的数据，因此在此略过。

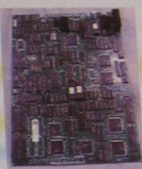
八、ST-V是互换家用机基板，对应SEGA SATURN。ST-V基板和SS的内部其实没有太大区别。九、最近期NAOMI也是互换家用机基板，对应DREAMCAST。NAOMI的全名是“New Arcade Origin Machine Idea”(也有人说NAOMI是开发者妻子的名字)，其机能和MODEL 3相仿，处理多边形的数目每秒多达300万个(三边多边形)，CPU使用了SH-4，相比其它基板而言，其更容易更换游戏的盒带且价格便宜，相信在日后的街机市场会有一定的影响力。



ST-V

II——蜕变中的基板

随着时代的进程和科技的进步，到了八十年代中期，为了降低制作成本和提高制作速度，便构思了“底盘”这个概念，将共通的部件(IC、CPU)制作成固定的底盘，再从底盘上开发游戏。那时的机板本身也得到了一个属于自己的名字，比较经典的是CAPCOM的CP SYSTEM(《战场之狼》、《1942》)以及KONAMI的PWB3系列(《Yie Ar KUNG FU》和《GRADIUS》)。



SYSTEM 11

NAMCO

—NAMCO—

参考年份	基板名称
86年	SYSTEM 86
86年	SYSTEM Ⅰ
87年	SYSTEM Ⅱ
90年	SYSTEM 21
92年	SYSTEM 22
93年	SYSTEM 23
95年	SYSTEM 11
96年	SUPER SYSTEM 22
97年	SYSTEM 12
97年	SUPER SYSTEM 23

一、其实SYS.22及SYS.23都是较早期的基板，而SYS.22的平均机能大约是SYS. Ⅱ的一倍，是当时唯一能和SEGA的SYS.32匹敌的基板。NAMCO用了一年时间开发SYS.32，除了处理多边形数目由每秒42增至48万个之外，只比SYS.22多了一个PAUSE(暂停键)以方便传媒工作。



SYSTEM 12

二、SYS.11的首款游戏是极受欢迎的《铁拳》，同时SYS.11也是NAMCO首块多层式基板。

三、SYS.12的首款作品是《铁拳3》，此基板处理多边形的数目多达每秒54万个，是SYS.11的强化版本。

SYS.11及12的底盘是由SONY开发的，此底盘是为了更容易移植游戏到PS上，所以除了NAMCO之外也能在其他的基板中看到这个底盘。



SUPER SYSTEM 23的代表作是《500GP》

四、SUPER SYS.22以及SUPER SYS.23是较为近期的基板，其机能主要是支援大型机壳，强化了画面和音效等，两者都是由SYS.22及23进化来的，代表作有《TIME CRISIS》及《500GP》。

TAITO

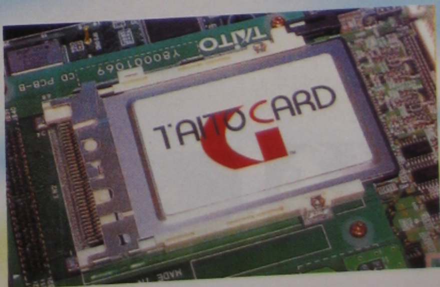
—TAITO—

参考年份	基板名称
84年	F2 SYSTEM(大)
85年	F2 SYSTEM(小)
87年	MJ-12
94年	F3 SYSTEM
95年	JC-BOARD
97年	WOLF
98年	G-NET
99年	TYPE ZERO



F2 SYSTEM(大)　F2 SYSTEM(小)　MJ-12

一、TAITO的F系列基板可以说是一直都居于三线位置，其中最大的因素是：机能不及其他开发商，而且游戏类别以多线发展，没有能给人留下深刻印象的名作，虽然在移植到家庭游戏时有一定的受欢迎度，但是这个三线开发商的位置直到F3 SYSTEM末期才稍有转机。吸取了其他开发商“游戏更换式基板”的经验，F3 SYS.也带有此机能，而F3 SYS.的收入也成为了后期基板的重要开发支援。



二、JC-BOARD使用了SONY开发的底盘(即NAMCO SYS.11的底盘)，使这种基板的成本大幅度下降，虽然此基板的多边形处理机能一般，但是在流畅度及2D表现方面仍有极佳的表现，此基板的代表作有大家熟悉的《电车GO！》及《SIDE BY SIDE》。

三、WOLF和G-NET是较为近期的基板。WOLF是一种机能极强的基板，其性能和SEGA的MODEL 3相同而且定价只是MODEL 3(STEp 3)的三分之二，而且使用了MMX



Pentium 这个当时最强的 CPU，所以其代表作《PSYCHIC FORCE 2012》在日本非常受欢迎。

四、TYPE ZERO 是今年刚刚公布的基板，具有优秀的半透明和超高速处理机能，其作品则只有刚推出的《BATTLE GEAR》。

Ⅲ——更换式基板

由于玩者不断提高对游戏质素的要求，固定底盘机能的局限已使得游戏开发方面受到不少的限制，但是底盘的确能大幅提升开发速度。到了九十年代初，许多开发商都构思了在底盘上加置另一块基板"SIDE BOARD"，以使游戏与游戏之间的机能及成本上有不同的分别。业内人士均会称底盘为"底"，称游戏专用的SIDE BOARD为"面"，目前仍未发现这种构思有什么缺点。

CAPCOM

- CAPCOM -	
参考年份	基板名称
84年	CPS-Ⅰ(初期型)
85年	CPS-Ⅰ
93年	CPS-Ⅱ
96年	CPS-Ⅲ

一、CPS-Ⅰ(初期型)基板可以说是CAPCOM基板的始祖，其代表作《1942》极受欢迎，此基板的最大优点是成本不高，使游戏能在开发方面得到更大的支援。



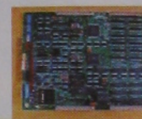
CPS-Ⅰ(初期型)



CPS-Ⅲ

二、CPS-Ⅰ在机能上比初期型有所强化，有着和以后的CPS-Ⅱ相同的"BOX SET"设计，这种设计方便当时在家中玩街机的人士，也延长了基板的平均寿命，代表作有《战场之狼》、《恐龙新世纪》、《STREET FIGHTER》等等。

三、CPS-Ⅱ是CAPCOM首块可以更换游戏的基板，保留了一贯的BOX SET设计，并且其散热能力有大幅度提升。直到今天，这款基板仍是CAPCOM的重要2D基板之一，代表作有《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ》、《X-MEN VS STREET FIGHTER》等。



CPS-Ⅰ



CPS-Ⅱ

四、CPS-Ⅲ虽然同样是2D基板，不过其性能可称得上是现在同类基板之冠，而且此基板带有CD-ROM以便更换游戏并且降低游戏成本，本来是极被看好的，可惜的是此基板经常出现消RAM的情况，性能很不稳定，所以并没有造成太大的影响(据报此基板已经停产了)。代表作有《RED EARTH》、《STREET FIGHTER Ⅲ》系列。

SNK

- SNK -	
参考年份	基板名称
89年	MVS(NEOGEO)
97年	HYPER NEOGEO 64

一、MVS的全名为Multi Video System，是首批以盒带形式更换游戏的机板，其机能虽然不高但是发展潜力极大，SNK至今仍是以此基板作为主力，而且差不多全部SNK游戏都是以MVS开发的；其他较小型开发商也有使用MVS的。其代表作有《饿狼传说》系列、《龙虎之拳》系列及无人不知的《拳皇》系列。



MVS

二、HYPER NEOGEO 64是SNK近期的立体基板，机能方面本来是相当不俗的，但是由于在此基板上开发的游戏比较另类，而且SNK也不太精于开发此款基板上的游戏，所以HYPER NEOGEO 64一直都未能开拓出新市场，代表作有《侍魂64》、《BURIKI ONE武力》等等。



HYPER NEPGEO 64

TECMO

— TECMO —	
参考年份	基板名称
98年	TPS

TECMO推出的游戏一直都使用其他开发商的板，TPS是其在97年首次开发的对应PS的基板，全称为"Tecmo Poaystation System"。其最近期的游戏为《生涯无敌流》，不过此作在今年年初已推出PS版了。

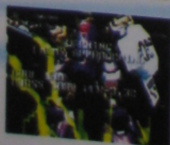
SETA

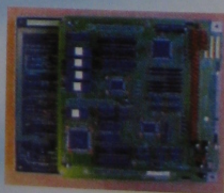
— SETA —	
参考年份	基板名称
98年	ALECK64

ALECK64是近期推出的对应N64基板，本体机能接近N64(基板略为优秀)，此基板主要是向国外发售，主要是欧美市场，其代表作有《Star solidern》。



现在的街机市场虽然在不断地萎缩，但是其游戏就画面、功能而言仍在电视游戏中处于龙头地位，而街机基板的机能在电视游戏领域中也占据着领先地位。其实很多玩家都还是很喜欢玩街机游戏的，而且街机游戏往往最能给人以强烈的临场感，这是家用机所不具有的。家用机移植街机游戏目前仍是市场主流，并且已逐渐成为了支撑街机市场的重要收入来源，依照市场走向来看，未来的基板发展仍会以"对应家用机"为大前题，因为虽然家用机的机能越来越强，不过在短时间内，"基板"的卓越机能仍然是不可取代的。




攻略透解





99拳皇基本角色特点详解

街机 SNK ROM
游戏类型：FIG 发售日：已发售

主角队 HEROES TEAM

K'(K DASH)


MINUTE SPIKE(↓↙←+B or D)判定强，在后移中使用可得到意想不到的效果。

速度、攻击力、优秀以及连续技难度低是这位主角的最大特点，而且必杀技的可靠性极高。其中可以空中使出的MINUTE SPIKE(↓↙←+B or D)判定极强，在后移中使用可得到意想不到的效果。而BLACKOUT(↓↘→+B or D)在使出后带有一定的无敌时间，但是只限全身消失那一瞬间，CANCEL使出效果上佳。


BLACKOUT(↓↘→+B or D)在对手挡格连续技时使出可得到意外效果。


STRIKER效果有两个(出现时对手在空中／地上)，击中的话均可作追打。



二阶堂 红丸(BENIMARU NIKAIDO)

在今作中被削减了指令技，令此角色在近距离时战力大减。但是↓B之后CANCEL使用居合蹴(↓↘→+B or D)→反动三段蹴(居合蹴后↓↑+B or D)连续技攻击力优势，而且空中D攻击判定依然强大，空战作主轴可得到绝佳的优势。新增超必杀技幻影HURRICANE(↓↘→↓↘→+B or D)发动时有无敌时间，而且收招并非太慢，使用时机有待开发。


幻影HURRICANE(↓↘→↓↘→+B or D)速度高而且有无敌时间，会是CM中的主要连续技吗？


反动三段蹴(居合蹴后↓↑+B or D)是对敌时的重要必杀技。


STRIKER效果和MAXIMA差不多，同样可以作出追打。

MAXIMA

攻击力重视角色，特点是部分通常技带有打击防御的效果，如↓C、超重击(C+D)，而且必杀技M-4型VAPOR CANNON(↓↙←+A or C)及超必杀技BUNKER BUSTER(↓↘→↘↓↙←+A or C)同样带有打击防御，后者在起动及收招时均有此特殊防御。↓A可以CANCEL使出必杀技，为连续技的主要起动招式。


↓C带有打击防御的效果，但是只限地上的攻击。


M-4型VAPOR CANNON(↓↙←+A or C)在中距离的使用极度强横。


STRIKER效果则是跳至对手身旁使出打击技，击中的话可作追打。

矢吹真吾(SHINGO YABUKI)

由于↓A之后CANCEL使出荒咬(↓↘→+A)不能作成连续技，所以新增技琴月(→↘↓↙←+B or D)便成为了主要的连续技；而在今作中，花研(近敌时→↓↘+B or D)击中后必定可以使出朧车(←↓↙+B or D)作追打，使近距离战压制力提升。要注意的是↓A or B、→B、毒咬(↓↘→+C)是可靠的连续技，但是对体型矮小的角色无效。


随机出现的朧车(←↓↙+B or D)第3HIT不再是防御不能技。


琴月(→↘↓↙←+B or D)将会是今作的连续技主轴，而且最后一击是中段判定。


STRIKER效果特色是出现时掉出招牌技，而且可在击中后作追打。

草雉京—1(KYO KUSANAGI—1)

这个复制草雉京带有三招重要的特殊技分别是黑咬(→+A)、穗振(→+B)以及砌穿(↘+C)。黑咬的特点是可以在通常技之后CANCEL使出，并连接必杀技作连续技使用；而穗振则是中段攻击判定；砌穿则有下段的攻击判定。






STRIKER效果是使出低空的R.E.D KICK，击中后便会使出七十五式改，可作追打攻击，否则便会变为挑拨，扣去对手的超必杀能源。

草雉京—2(KYO KUSANAGI—2)

和去年的草雉京比较，变更点相当少，最大分别可以说是没有了超必杀技大蛇雉。此角最大的特点是近距离站立C带有打击防御效果，在地上战可发挥意想不到的效果；另一方面，↓D则变为前作的特殊技(↘D 八十八式)，而且可CANCEL使出必杀技。





TERRY BOGARD

今年大的变更点是防御力下降了一点，而对战方针则和上作没有太大的分别。压制对手时主要以↓A及↓B为主，而↓A之后可以CANCEL使出新必杀技POWER DRIVE(→↓↘+A or C)或POWER SHOOT(→↓↘+B or D)。攻击力高的连续技则以站立C为主轴。



新必杀技POWER DRIVE(→↓↘+A or C)是压制对手的主要攻击。



STRIKER的攻击有效距离远至半个画面，在POWER GEYSER击中后可以作出追打。





东丈(JOE HIGASHI)

HURRICANE UPPER(←↙↓↘→+A or C)的中距离牵制力依旧实用，而且其他的必杀技收招时间都不长是最大的优点。今作新增的超必杀技史上最强之LOW KICK(↓↘→↓↘→+B or D能够按键储劲)攻击判定为下段，无敌时间极长，但是出招并不快速。



史上最强之LOW KICK(↓↘→↓↘→+B or D)在实战中有用吗?



STRIKER 效果分别为出现后击中对手／对手[illegible]，[illegible]可以作出追打。

ANDY BOGARD

和上作比较，今集的变更可以说是相当少。主要对战距离为中近距离，而且幻影不知火(跳跃中↓↘→+B or D)·下颚(幻影不知火着地后A or C)及幻影不知火·上颚(幻影不知火着地后B or D)别为中／下段攻击判定，令到对战时的战略性大幅提升。



C键使出的激·飞翔拳(↓↙←+C)距离短但攻击判定多。



STRIKER的攻击可以作出追打，优点是只有一种效果。

不知火舞(MAI SIRANUI)

今作最大的特色是加入三招空中特殊技，分别是大轮风车落(跳跃中↓+A)、浮羽(跳跃中↓+B)以及山樱桃(跳跃中↓+D)。第一招是上升的攻击；第二招是正下方下降的招式；而第三招则是斜方面的攻击。如果使用得恰当的话可令到空对地战压制力大幅提升。



通常技CANCEL红鹤之舞(↘+B)仍可CANCEL使出必杀技是今作最重要的一环。



出现时如果和对手接触的话会使出攻击(可作追打)，另外[illegible]

KING

由于TORNADO KICK'95(→↘↓↙←+B)的复活以及加入防御不能打击技MIRAGE DANCE(近敌时←↙↓↘→+A or C)而令此角增强不少，而且还加上上段特殊技。空中超重击如旧霸道，但是仍旧没有特别出众的连续技，是单发平均型的超强角色。



TORNADO KICK'95(→↘↓↙←+B)是中距离战的主要必杀技。



STRIKER效果的有效距离是半个画面，击中后可作出追打。





BLUE MARY

由于指令投不能直接使出的关系，所以在压制力方面稍为下降了一点。新技REAL COUNTER(↓↙←+A or C)上半身无敌，而且可追加输入使出指令投，是一招回避后使出的投技起动招式。总括来说，在今作是偏向了单发打击的人物。



REAL COUNTER(↓↙←+A or C)虽然只是上半身无敌，被攻击判定大的在小腿以下的位置。



STRIKER效果之有效距离是半个画面多一点，击中后可作追打。

藤堂 香澄(KASUMI TODO)

以当身技为主的防守型角色，其中带有打击防御效果的白山桃(↓↙←+B or D)是近距离的重要招式；由于指令投龙卷枪打(近敌时→↘↓↙←+A or C)和打击技扇沟流(↓↙←+A or C可连续输入三次)指令相近，在连续技中担任极重要的角色。



[illegible]



超必杀技[illegible](↓↘→↓↙←+A or C)是一招上／中／下三段判定的当身技。

李 香绯(LI XIANGFEI)

首次出现在《KOF》的女角，是一名以速度为主的全面型角色。必杀技包括有打击、投技、移动投；超必杀技则有打击、突进及投技，是一位极全面的角色。但是由于没有特别强力的连续技支援，所以可说是一位速度变化型的角色。



[illegible]



STRIKER效果是挑拨，扣去对方的超必杀量。

龙虎之拳队 ART OF FIGHTING TEAM

坂崎 獠(RYO SAKAZAKI)

远距离站立B大幅弱体化；而超必杀技天地霸煌拳(↓↘→↓↘→+A or C)在今作中不能令对手晕眩，只是以高攻击力为特点。要注意的是新特殊技上段受(→+B)及下段受(↘+B)可作前进防御的特殊用途；而新增必杀技虎炮疾风拳(↓↙←+A or C)带有一定的特性。



新增必杀技虎炮疾风拳(↓↙+A or C)带有一定的特性。

STRIKER效果是使出虎煌拳，可作DOWN攻击的追打技。



ROBERT GARCIA

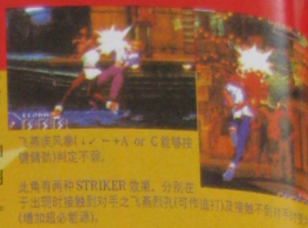
完全改变的角色之一，而最为注目的是旋燕连舞脚(↓储↑+A or C)在击中后可作出追打，而且收招速度快、实用打击技之一。而特殊方面以飞燕龙神脚(跳跃中↘+B or D)最为实用。



飞燕龙神脚(跳跃中↘+B or D)可造成对方能源但是不能在着地后。STRIKER效果是使出龙炎乱舞，而且可作出追打，实战中非常有效。

坂崎 百合(YURI SAKAZAKI)

虎煌拳(↓↘→+A or C能够按键储劲)及飞燕疾风拳(↓↙←+A or C能够按键储劲)是今作最大的特色，而且在对战中也有一定的重要性。特殊技方面，上作→B使出燕翼(→+A)则改变了指令；而旋回脚(→+B·B追加输入)的实用性也相当高。



飞燕疾风拳(↓↙←+A or C能够按键储劲)判定不弱。

此角有两种STRIKER效果，分别在于出现时接触到对手之飞燕烈孔(可作追打)及接触不到对手时(增加超必能源)。

坂崎 琢磨(TAKUMA SAKAZAKI)

唯一新增的必杀技三战之型(↓↓+A or C可按键储气)可以增加超必杀技能源以及增加攻击力；而此作主要变更在于丰富的特殊技，其中桂马打(↘+B)更可作DOWN攻击追打对手；而飞车落(←+A)则可以将对手的飞道具击溃。要注意的是虎煌拳(↓↘→+A or C)是CM时重要的连续技。



虎煌拳(↓↘→+A or C)↓龙虎乱舞是CM时重要的连续技。

STRIKER效果是使出一记霸王至高拳，不能作出追打。

怒队 IKARI TEAM

WHIP

中远距离战的角色，如果对手逼近的话可利用↓+B及HOOK SHOT "CODE: 风"(跳跃中↓↙←+A or C)脱出。要注意的是空中C低打点的话是挡格不能技，而且更可以作出站立B、↓B的连续技；而D键使出的投技可用DESERT EAGLE(←↓↙+A or C连打)追打。



STRIKER效果是出手个鞭攻击。

空中C低打点的话是挡格不能技。

RALF JONES

今作新增的必杀技RALF TACKLE(→↘↓↙←+B or D)是一招高速移动技，移动途中带有打击防御效果，但是收招速度相当慢，击中对手的话可令其吹飞。RALF KICK(持续输入B or D键一段时间，然后放开按键发动攻击)，攻击力会因按键的时间而提升。





CLARK STEEL

攻击力重视的投技型角色。远距离站立C变更为主力对地的通常技；新增(?)必杀技GATLING ATTACK(←储→+A or C)C键使出可在击中后追加输入NAPALM STRETCH(→↓↘+A or C)，是打击连续技的重要招式。



"复活"了的打击必杀技!

STRKIER效果是跳跃攻击后使出打击技，可在击中后作出追打。

LEONA HEIDERN

最大的变点在于X-CALIBER(跳跃中↓↙←+A or C)空中使出的必杀技。而新增必杀技EARRING爆弹·2 HEART ATTACK(←↓↙+B or D)可在击中后一定时间内再输入指令，使其爆发。基本上和上作同样是较为被动的防御型角色。



新增必杀技EARRING爆弹·2 HEART ATTACK(←↓↙+B or D)。

韩国队 KOREA TEAM

金家藩(KIM KAPHWAN)

由于今作中没有了空砂尘，所以在连续技方面稍为削弱了。但是由于空中A的攻击判定依旧强大，而且保留了↓A、前A、空中凤凰脚(↓↙←↙→+B or D)这个黄金连续技，故在压制对手方面依旧强烈。以小技为先是使用此角的基本知识。



新超必凤凰飞天脚(↓↘←↘+B or D)有一定的无敌时间。

以空砂尘为STRIKER效果，击中后可作追打是最重要的一点。



蔡宝奇(CHOI BOUNCE)

跳跃、空战为主的“小”型角色，飞翔空裂斩(↓储↑+B or D持续按键攻击)最多可作两次的方向变化，合共三次的攻击，空中被击中的对手仍保留被攻击判定。新超必真！超绝轮回转突刃(跳跃中↓↘→↓↘→+A or C)可作多角度变化。



真！超绝轮回转突刃(跳跃中↓↘→↓↘→+A or C)可作多角度调整。

STRKIER效果是出现时如接触对手的话便会出现攻击判定，接触不到的话便会变为减去对手超必能源的挑拨。

陈国汉(CHANG KOEHAN)

和去年没有太大的分别，但是由于系统的变更，所以可说是被调弱的角色之一；依旧是中远距离的POWER型角色。新增必杀技铁球太鼓打(→↙↓↘←+B or D)是一招当身技，基本攻击力极细，但是有出现极高攻击力的机会，是攻击力随机当身技。



铁球太鼓打(→↙↓↘←+B or D)的攻击力是随机增强的。

STRIKER攻击判定极大，唯一缺点是不能作出追打。

全动(JHUN HOON)

新增角色，由于可使用空砂尘(↓储↑+A or C)故基本连续技↓B、↓A、空砂尘便令到角色得到基本攻势的保障；排气击(↓↙←+A or C)收招速度极高，CANCEL使出效果极佳。主要在于难于驾驭的狙击阵(↓↓+A)及猎虎阵(↓↓+B)。



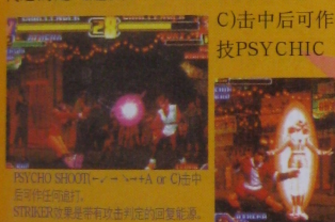
超必杀技凤凰裂爪脚(→↘↑→↘↑+B or D)可削去对手查当多的能源。

STRIKER效果分别是接触对手时使出的空砂尘(可作追打)及接触不到时的飞虎击(中段效果)。

PSYCHO SOLDIER TEAM

麻宫 ATHENA(ATHENA ASAMIYA)

在今作被大幅削弱的角色之一，其中最重要的是没有了指令投，取而代之的是飞道具PSYCHO SHOOT(←↙→↘→+A or C)击中后可作任何追打。移动技PSYCHIC TELEPORT(↓↘→+B or D)速度大幅下降，但是STRIKER效果异常霸道。



PSYCHO SHOOT(←↙→↘→+A or C)击中后可作任何追打。

STRIKER效果是带有攻击判定的回复能源。





镇 元斋(CHIN GENTSAI)

基本上没有怎样增强的角色，在今作中加入了新技醉杯靠(↓↘→+A or C)，使出时带有极小攻击判定，使用一次后再输入便会使出喷炎口；而使用一次后使出柳磷蓬莱(→↓↘+A or C)则会变为轰炎招来·改。但仍是此作的弱角之一。



喷炎口的实用度不如想像中高。

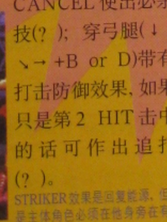
STRIKER效果是使出柳磷蓬莱，如果和对手接近的话便会立即使出。

椎 拳崇(SIE KENSOU)

没有了超能力的超能力队成员，而新技箭疾步(↓↙←+A or C)是小技发动连续技之主轴；而龙连打(→↓↘+A or C)没有了防御不能的效果，但是可以任何距离使出，而且更可以收招时CANCEL使出必杀技(?)；穿弓腿(↓↘→+B or D)带有打击防御效果，如果只是第2 HIT击中的话可作出追打(?)。



穿弓腿(↓↘→+B or D)只是最后1 HIT击中的话才可作出追打(?)。



STRIKER效果是回复能源，但是主体角色必须在他身旁在有此效果。

包(BAO)

新增的飞道具类型角色，适合以远距离战为主。必杀技以飞道具及体当(身体攻击)技为主，由于大部份必杀技可在空中使出而且角度奇特，使用得纯熟的话可令对手难以接近，被攻定极细是此角最大的特点。



大部份飞道具的轨迹都相当特别。

STRIKER效果是使出超必杀技飞道具，追打不能但有效距离为一个画面。

COUNTER与ARMOR的奥秘

在KOF99中最特别的新加入系统相信是加入了“COUNTER MODE(C.M.)”及“ARMOR MODE (A.M.)”，不过不少玩者都未熟悉使用这些新系统，所以今期笔者为大家分析30位基本角色的C.M.及A.M.的合适性，以及在C.M.k建议使用的“连续技”

COUNTER MODE

只要同时按下ABC三键便可以发动，以进狼为主的模式，以动后可以(1)“回避特殊攻击”可以击飞敌人(2)当格必杀技时不扣体力(3)所承受的DAMAGE将会减少

连技研究 KOF99

队伍	人物	CM 合适性	AM 合适性	CM 中的连续技	备注
怒队	leona	◎	×	(1)X-CALIBER→V-SLASHER(跳跃中↓↘→↘↓↙←+拳) (2)强 GRAND SABER→gliding BUSTER→V-SLASHER (3)对手在版边→跳跃重脚→站立重脚→(→+轻脚)→X-CALIBER→V-SLASHER (4)对手在版边→GRAND SABER→GRATERUL DECEASED(↓↘→↓↘←+拳)	(1)这一招对空地都可以，大大提高了LEONA 对空及对地的攻击能力。 (2)在使出最后的"V-SLASHER"时要十分准，更多练习才可。 (3)还是(1)的强化版本，不过对手一定要在版边才可以。 (4)这招最特别的是对RYO，YURI 及红丸有绝大的功效。
	ralf	○	○	(1)跳跃重拳→站立重拳→GATLING ATTACK→BARI BARI VULCAN PUNCH(↓↘→↘↓↙←+脚) (2)RALF TACKLE→BARI BARI VULCAN PUNCH	(1)攻击力十分高的 C.M 连续技。 (2)一定要在"RALF TACKLE"的第一击时立刻使出"BABRI BARI VULCAN PUNCH"。
	clark	○	◎	GATLING ATTACK→ULTRA ARGENTINA BACKBREAKER(近敌时→↘↓↙←→ ↘↓↙→+拳)	突进技，不过输入指令时要十分快才可以。
	whip	○	×	站立轻脚→BOMMERANG SHOT→SONIC SLAUGHTER(↓↙←↙↓↘→+拳)	一定要在第一 HIT 的"BOMMERANG SHOT"时使出"SONIC SLAUGHTER"才可以。
超能力战士队	雅典娜	○	△	站立重拳→连环腿(→+轻脚)→PHOENIX ARROW→SHINING CRYSTAL BIT(→↘↓↙←→ ↘↓↙→+拳)	小心会在"PHORNIX ARROW"时有可能"S.C.B."击不中对手。
	椎拳崇	○	△	跃跳重脚→站立轻脚→箭疾步→神龙凄煌裂脚(↓↘→↘↓↙←+脚)	在"箭疾步"的第一 HIT 时便要立刻要使出"神龙凄煌裂脚"。
	镇元斋	×	○		因为镇元斋的超必出招速度太慢，所以是没有招式可以在连技中使用。
	包	○	△	蹲下重拳→PSYCHO BALLATTACK FRONT(↓ ↙←+重拳)→PSYCHO BALLATTACK.MAX(↓ ←↙↓ ↙←+拳)	这一招一定不可以在对手在版边时使出，因为最后一 HIT 是打不中敌人的。
韩国队	金家潘	◎	△	(1)跳跃重脚→站立重拳→流星脚→凤凰飞天脚(↓↘→↓↘←+脚) (2)跳跃重脚→站立重拳→半月斩→凤凰脚(↓←↓→+拳) (3)飞翔脚→空中凤凰脚	(1)这一招对手最好在版边才使出，因为有机会"凤凰飞天脚"击不中敌人。 (2)十分易出的连续技 (3)对地十分有效的招式。
	蔡宝奇	○	△	飞翔脚→真！超绝伦回转突刃(空中↓↘→↓↘→+拳)	紧记以重拳来使出"真！超绝伦回转突刃"可以轻易击中对手。
	陈国汉	×	◎		陈国汉是以 A.M. 不断的攻击敌人为佳，不适合使用 C.M.
	全动	◎	△	(1)满月斩→凤凰裂抓脚(↓↘→↓↘→+脚) (2)狙击阵→太极破→凤凰裂抓脚	(1)一定要看好时间才可使出，因为太早出"凤凰裂爪脚"便会变成"凤凰天舞脚" (2)这是一招破坏防御的连续技，对手是不能防御的。
女性格斗家队	king	◎	△	(1)跳跃重脚→站立重脚→MIPAGE KICK(→↘↓↙←+脚)→SILENT FLASH(↓↙←↓↙←+脚) (2)跳跃重脚→站立轻脚→MIRAGE DANCE(→↘↓↙←脚)→silent flash(↓↙←↓↙←+脚) (3)DOUBLE STRIKE(↓↘→+重脚)(空中击中)→ILWSIONDANCE(↓↘→↘↓↙←+脚) (4)对手在版边→跳跃重脚→站立重脚→DOUBLE STRIKE→DILENT FLASH(↓↙←↓↙←+脚)	(1)一定要在"MIRAGE KICK"的第一HIT 时立刻 CANCEL"SILENT FLASH" (2)一定要在"MIRAGE DANCE"的第二 HIT 时立刻 CANCEL"SILENT FLASH" (3)对手一定要在空中中了第一 HIT 的"DOUBLE STRIKE"才可以。 (4)十分易出的一招，而且攻击力颇大。
	bluemary	◎	△	(1)STRAIGHT SLICER(←储→+脚)→M.TYPHOON(近敌时→↘↓↙←→ ↘↓↙←+脚) (2)对手在版边→VERTICAL AR ROW(→↓↘+脚)→M.SPLASH RODE(↓↘→↘↓↙←+拳)	(1)十分有用的连招，而且可以加在连续技中使用，突袭十分有效。 (2)攻击力颇高的招式。
	李香绯	○	△	跳跃重脚→蹲下轻脚→站立轻脚→弓步·后旋脚(→+轻脚)→那梦液→大铁神(↓↙←↙↓↘→+脚)	对手在版边时会比较易中"全套"。
	藤堂香澄	△	△		香澄的超必速度慢，所以 C.M. 中不能在连技中使用。不过可以在"扇沟流"、"重当"或"白山桃"中 CANCEL"心眼葛落"可以不时在对手反击时阴到。
特殊 EDIT 角色	KYO-1	○	○	跳跃重脚→站立重拳→七十五式改→大蛇雉(↓↙←↙↓↘→+拳)	对手不是在版边时才可以击中
	KYO-2	○	○	跳跃重脚→站立重拳→琴月阳→无式	十分好用的招式，而且玩者可以单独使用"琴月阳→无式"因为这招向前移动的"无式"可以作突击使用。

"注：◎=最适合，○=适合，△=普通，×=不适合"

主角队	k'	○	△	对手在适当时→IRON TRIGGRT→SECOND SHELL→IRON TRIGGRT→SECOND SHEL→……	这C.M连续技可以算是无限屈招。
	二阶堂红丸	◎	△	(1)跳跃重拳→站立重拳→雷动拳→幻影HURRICANE(↓↘→↘→+脚) (2)真空片手段→幻影HURRICEANE	(1)颇强的连续技，不过有时“幻影hurricane”并不能够连续击中敌人。 (2)主要用途是可以阴制对手，因为不少人在看到玩者使出真空片手驹时都想反击，在这时可以阴对手于不备。
	MAXIMA	○	○	对手在版边→M-9型MAXIMA MIXXILE(试作)→M-4 VAPOR CANNON→BUNKER BUSTER(↓↙←↙↓↘→+拳)	这C.M连技的攻击力十分高，不过使用的条件十分难掌握。
	矢吹真吾	◎	△	(1)跳跃重脚→站立重拳→百拾五式·毒咬·未完成→burning shingo(↓↙←↙↓↘→+拳) (2)站立轻脚→真吾谨制俺式花研→外花·驱凤麟(↓→↘↓↘→+拳)	十分强的连续技，可以多用。 也是十分常见的招式，不过要注意的是在“真吾谨制俺式研的”第二HIT时应立刻接“外式·驱凤麟”
饿狼传说队	TERRY	◎	○	(1)蹲下轻脚→power jump(→↓+脚)→HIGH ANGLE GEYSER(↓↘→↘↓↘→+脚) (2)跳跃重拳→站立重拳(1HIT)→POWER WAVE→HIGH ANGLE GEYSER	(1)因为出招时是以下段攻击为先，可以阴对手于不备，要注意的是“POWER JUMP”时要在第一HIT时立刻使用“HIGH ANGLEGEYSER”才可。 (2)其实玩者可以多利用“POWER WAVE→HIGHT ANGLE GEYSER”因为封位十分强劲。
	ANDY	◎	△	(1)蹲下重拳→激·飞翔拳→残影流星拳(↓↗←↙↓↘←+拳) (2)跳跃重拳→站立重拳→掌击背水掌→残影流星拳	(1)如与对手相距太远，有可能超必击不中对手。 (2)在使用“掌壁背水掌”时，一定要在第二HIT时使出“残影流星拳”。
	JOE	○	○	TIGER KICK→爆裂HURRICAN TIGER钟(↓↘→↘↓↙←+拳)	“TIGHER KICK”后接“HURRICAN TIGER钟”，不过十分困难。
	不知火舞	◎	△	(1)跳跃重拳→蹲下重拳→龙炎拳→水鸟之舞(↓↘→↓↘→+拳) (2)跳跃重拳→站立重拳→红鹤之舞(↘+轻脚)→龙炎舞→超必杀技忍峰(↓↙←↙↓↘→+拳) (3)蹲下轻脚→蹲下轻拳→红鹤之舞(↘+轻脚)→龙炎舞→超必杀忍峰	(1)可十分轻易使出的连技，可以多使用。 (2)在“红鹤之舞”之一定要在第一HIT时连龙炎舞。 (3)这是第二招的下段攻击变化版
龙虎之拳队	阪崎獠	○	○	(1)虎咆疾风拳→天地霸煌拳(↓↘→↓↘→+拳) (2)蹲下轻脚→站立轻拳→龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+拳)	(1)十分有用的招式，因为在使出“虑咆疾风拳”的瞬间，上半身是无敌。攻击之后再接上“天地霸煌拳”攻击力增加不少。 (2)今集只能在C.M中在连续技中使用“龙虎乱舞”。
	ROBERT	○	×	跳跃重脚→蹲下重脚→旋风连舞脚→龙虎乱舞	在使用“旋风连舞脚”时一定要在第二HIT时立刻使出“龙虎乱舞”。
	阪崎百合	○	△	跳跃重脚→站立重拳→空牙→飞燕烈孔(↓↘→↓↘→+脚)	在使出空牙的时候，有机会因为距璃而接不到“飞燕烈孔”
	阪崎琢磨	◎	△	(1)跳跃重脚→站立重拳→鬼车(→+轻拳)→虎煌拳→龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+拳) (2)猛虎无赖岩→龙虎敌舞 (3)站立重拳→虎煌拳→真·鬼神制(近身↓↘→↓↘→+拳)	(1)十分实用的连技，使出难度低，十分好用。 (2)TAKUMA必用的一招，因为在近身使出时，“猛虎无赖岩”是破坏敌人的防御，然后以“龙虎敌舞”攻击敌人。是一招“不能挡技”！ (3)攻击力十分强的一招，而且十分易使出，不过最好敌人在版连时比较易被击中。

拳皇`99隐藏人物揭密

"拳皇'99"最后的一个谜。隐藏人物的资料大举公开，究竟"真"草雉京及八神庵的下落，招式、外传的故事是怎样？立即往下读吧！

八神和京使用方法大公开！

1. 完成游戏
2. 完成游戏的队伍中需要有其中的三名人物：京出现的人物：K'/MAXIMA/WHIP/京－1/京－2. 八神出现的人物：LEONA/ATHENA/BAO 香绯／香澄、JHUN HOON
3. 所有使用的队伍胜出(对人或电脑也可)
4. 输入指令：京：先移到？，再紧按START，输入←→↑←↓→
八神：先移到？，再紧按START，输入→←↑→↓←

草雉京的故事

在耳边响起重轰的声音后，四周的风景渐渐失去颜色，最后溶入了黑暗中。在黑暗中像感受到一直被一些很冷的东西不断滴在身上，那种感觉在不知不觉中消失的时候，虽然全身非常疲倦无力，幸好双眼仍可睁开。

但眼前仅能见到一双手盖着我的双眼，于是再被黑暗包围，这次就连意识也一起被带进黑暗内。

究竟昏睡了多久也不大清楚，四周仍被黑暗包围着，但现在，我却肯定已经有了知觉，曾几何时感觉到自己身上的某些东西在被抽走了似的，很不舒服，很难受，当跟自己并未有多大关系的友人的回忆像走马看灯般闪过。之后，听到一个陌生的声音。

"你是草雉京吗？"

"多谢你的资料。"

真不明白是什么一回事，如无记错的话，也曾听到过什么"古利查力度"及"K"，在耳边又听到谁在叫喊谁的声音，但我全不理会，因为我极不愿意由自己的口中回答。

当我还以为自己日后的日子都是这样过的时候，情况突然起了变化——耳中传来"鼓动"声，这是我自己的鼓动，同时间一般久远了的暖流再次在体内渐渐流动着——是血液，是血开始在运行着；鼓动正在激烈地增加，就像要遮盖耳朵一样，就在那时，隐约地变成像有些东西在爆发般，虽然呼喊的声音很模糊，但我确实听到有人在呼喊"京"，同时也看见在远处有闪光，当我眯起双眼想看清之际，那闪光突然扩大，四周的景色突然进入眼帘，光更快速扩大，四周变成火海一遍，烟雾弥漫，呼吸开始变得困难，警报也同时响起，在视觉和听觉已经完全地回复之际，发现逐渐剧烈的鼓动声原来不过是令火势加剧的爆炸而已，突然一个男人站在面前。

"是你叫我吗？"

那男人什么也不想回答似的，或是由于他极度惊慌吧，在他的襟上可见到记号"NESTS"，……查问其意思之际，突然一股爆炸的烈风……

究竟失去意识多久呢？在一瞬间……之时，我才察觉到被弹开了十数米以外。

这次不是爆炸，而是一种既象玻璃……又像是倒液体似的声音；而且像在蒸发……得四周非常闷热，当想到不得不走出这里时，……碰到一些东西"尸体，而且是……自己的尸体！"

不但是脚下，整个房间都是我，四周都是我的尸体。这时候，我完全明白了，在黑暗中，被……问题的理由完全清楚了。

"……岂有此理……"

手上开始喷出火炎来了，但并没有一口气……出来，而在慢慢地燃烧着。

"他们连力量也……！"

再想什么都无所谓了，只想尽所有力量使……中所有东西全部都烧掉。轰轰烈烈的燃烧中的火……深处，这次清清楚楚的听到那呼唤我的声音"京……！！！！"

无需犹缘，是他的声音。

当离开这个地方时，背后有更大的爆炸风吹到我身上。

"NESTS……，那代价相当高……！！"

拳上的火炎，像在要求我什么似的燃烧着。



草雉京

投

(全八)铁	接近敌人时→ or ← +C
一杀背负投	接近敌人时→ or ← +C

特

外式 · 轰斧阳	→ +B
八拾八式	↘+B
外式 · 奈落落	跳跃中↓ +C

必

百式 · 鬼填	→ ↓ ↘ +A or C
四百贰拾七 · 铁拳	→ ↘ ↓ ↙ ← B or D
R.E.D.KICK	← ↓ ↙B or C
七拾五式 · 改	↓ ↘ → +A
百式拾八式 · 九伤	使用时荒咬时 ↓ ↘ → +A or C
百贰拾五 · 七濑	使用九伤或八钟时 Bord
百贰拾七式 · 八钟	使用荒咬时或九伤时→ ↘ ↓ ↙ ← +A or C
外式 · 砌穿	使用荒咬→八钟时 Aor C
百拾五 · 毒咬	↓ ↘ → +C
四百壹式 · 罪诛	使用毒咬→ ↘ ↓ ↙ ← +AorC
四百贰式 · 罪诛	罪诛→ +A or C
九百拾式 ·(夜鸟)	↓ ↙ ← +A or C

超

里百八式 · 大蛇雉	↓ ↙ ← ↘ ↓ ↙ → +A or C(可储气使用)
百八拾贰式	↓ ↘ → ↓ ↘ ← +A or C(可储气使用)

S

里百八式 · 大蛇雉	在画面的边缘使用大蛇雉

和刚开始便可使用的两个"京"不一样，这个是真实的京，而这次穿上了新的……拥有新技(车乐)钟的他，他的超必杀技百拾贰式是(车乐)织的加强版。而特别之处是……时再蓄气是无法格挡的。



八神庵

投

招式	指令
逆剥	接近敌人时→ or ← +C
逆逆剥	接近敌人时→ or ← +D

特

招式	指令
外式 · 梦弹	→ +A 当中击中敌人时再按 A
外式 · 轰斧阴 “死神”	→ +B
外式 · 百合折	跳跃中← +B

必

招式	指令
百式 · 鬼填	→ ↓↘ +AorC
参查拾壹式 · 抓节	→ ↓ ↘ +B or D
百八式 · 阎扩	↓ ↘ → + A or C
百式拾七式 · 葵花	↓ ↙ ← +AorC(连续输入三次)
贰百拾贰式 · 琴月阴	→ ↘ ↓ ↙ ← +B or D
屑风	和敌人接近时按→ ↘ ↓ ↙ ← → +A or C

超

招式	指令
禁 千贰百拾壹式 · 八稚女	↓↘ → ↘ ↓ ↙ ← +A or C
里参百拾壹式 · 祈抓树	↓↘ → ↓ ↘ ← +Bor D

S

里八百式· 八酒杯在画面的一旁使用八酒杯，令敌人在一定时间内不能行动。

京的死敌－八神。这次也是以隐藏身份登场，而他之前的超必杀技－八酒杯，就成为了他的STRIKER攻击，取而代之的是新超必杀技析抓树，是一招上段技。

八神庵的故事

像某些布满粘性液体的东西被拖着时发出的声响……到达那儿时，只见通道上延续到远处的红而且杂乱的痕迹。

“停！”

所有到达的兵士们均已准备随时开火。

“他”回头了。

“是对我说的吗？……”

他说的话没有任何人回答。

“没有关系，但一定要回答我的质问。”

“那人在哪里？”

没有人回答，取而代之的是枪头的数目不断增加。

“呼……”

他不在意地开始往前行，在所有士兵准备开火之际。

“！！！”

一个非常重而腥臭的物体被投到准备开火的士兵们面前，那物体竟是自己同伴的尸体，然后刮起一阵强风，那强风像是被一些很尖锐而重的物体刮起般，掠过一些人的脸，另一些人的肚腹；在一瞬间，被风“抚摸”过的人，各自发出有生以来最凄厉的悲鸣。这时警报响起了，但他并没有停止前行的意思，眼前的士兵们也在他轻描淡写下“拨开”，现场只剩下一个又一个充满腥臭的血人。

然后发生了爆炸，四周火海一片，“他”毫不犹豫，一步又一步向前走，虽然在面前是熊熊的烈火，但全都被他手上的蓝色火焰“拨走”。

在拨不完的火海中，出现了一个人影，“他”脸上露出了微笑。

“原来在这里……让我试一下吧！”

虽然看起来像背对着，但一瞬间，“来吧！哈哈……啊……！！”

他与那人影越来越接近，那人影被布满火炎的拳打中头颅，同时，响起骨头爆裂的声音。

“不对！”

带着疑惑的感觉用手将那人影的颈抓起，在顶点的火炎下，刚才那人影已被烧成炭块了。

“不对，他……在哪儿！？”

“他”欲往前之际，被一道门阻挡住去路，只有丢下手上的那块“炭”，用脚踢开那道门。

“CHI！”

面前竟然出现一批不论样貌、身形等完全相同的“男人”排列在一起，对他来说，这太熟悉。

“是怎么一回事，京……！”

从后面听到一个声音在说。

“没，没错了！是他……！是八……八……八神呀！”

当那士兵的喉咙被深深扣住时，不断发出一些很难听的声音。

“你是知道的吗？在哪儿？究竟那人在哪里？”

不……不知道！”

那士兵在说完这番话后便断了气。

他从那死了的士兵的装备上取出手榴弹，投向那整齐排列的“京”上，强烈的爆炸声之后，“京”们渐渐变成炭。

“这里也一样吗……。在哪儿？究竟在哪儿？！”

如像火上加油般，他再投下火炎，使火势更大，房中响起一连串爆炸声。

“京……！！！”

突然，响起连爆炸声也不能遮盖住的叫声，但这叫声并不是以前那种失掉理性的叫声，而是从心底里涌出来的叫声，这就是“八神庵的绝叫”



金田一少年之事件簿3
青龙传说杀人事件
事件叙述篇

PS	讲谈社	CD-ROMx2
	游戏类型：AVG	发售日：已发售

阿一与美雪的新冒险

受到了剑持警部的邀请，金田一与美雪前往被海和山包围着的渡假胜地“龙崎温泉乡”，在那儿有一栋高15层的高级酒店“青龙旅馆”。虽然表面看起来没有什么不妥，可是在连绵不绝的雨势下却暗暗的隐藏了杀机，难道这是和流传多年的青龙传说财宝有关？从山脚乘搭登山缆车之际，金田一遇到自称是记者的田中和态度有些暴躁的相原，而到达目的地后又遇上了许多新面孔，可是在众人里面却隐藏了冷血凶残的杀人凶手，故事便在这种气氛下揭开序幕……











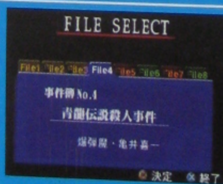
基本操作

所谓“工欲善事，必先利其器”，要令此次的侦探旅程更为顺畅，当然最好先熟悉一下系统与操作。除掉纯粹选项的案件分析部分，和以往两集同样，玩者经常要在迷宫内(酒店范围)移动的，所以必须清楚手柄上各个按钮的功能。

按钮	用途
十字键	移动角色和游标，上下是前进后退，左右是回转
○	谈话时将对白跳至下一行去
×	选择项目时作取消；决定结束调查
□	在谈话或推理画面时作选项决定；按着来移动便可奔跑
△	在迷你游戏中使用
L1	向左平行移动
R1	向右平行移动
START	开始游戏；跳过播片画面

储存和选项功能

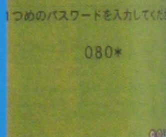
无论在哪一个剧本里，当发生到特定剧情时就会出现储存画面，玩者可将当时的状况储存在记忆卡上，而每个记忆卡可存放8个进度 另外当完成游戏后的记录也可储存到记忆卡去。除此以外，当在标题画面选择OPTION项目后，玩者可自行设定输出音效形式，振动机能和其他需达成指定条件才会出现的项目(如音效测试)。



3D迷宫系统

由于今集活动范围是局限在酒店内，故此金田一的移动模式便被硬性规定为在3D迷宫内行动，也就是说只可在各层房间及活动室中展开调查。旅馆虽然高15层，可是1楼至10楼因工程尚未完成因此无法前往，玩者能够到达的分别有11楼的大堂、12





至14楼的住客房间与及15楼的餐厅和大礼堂等，玩家只要对着房门按↑就可进去(当然是预设可让玩者进入的房间啦)。要在各层之间移动，除了靠走楼梯外还可乘搭右边的电梯，只要善用它便可在11至15楼之间快速的行动。

迷你解谜游戏

当进入指定剧情时，游戏便会出现考考大家脑筋的解谜游戏，虽然和破案并没有直接关系，可是若无法通过就不能继续玩下去了，实在不行的话，各位还是洗个脸喝杯冻水，让头脑清醒一点再来试过吧。给大家一个提示，就是要经常留意游戏中所出现的各种线索，即使是一个数字背后也可能会隐藏着意想不到的秘密呢。

调查案发现场

每当有人命丧黄泉，金田一就会跟着剑持走到案发现场，或者前往死者的房间搜寻线索。在凶案现场玩者可作360度的探索调查，只要把象征着游标的圆形光团指向需要调查的物件上，例如桌面上的笔记簿、床单、窗台、洗手间和垃圾桶等，再按□就可对之进行观察。当把房间内的所有可疑物品仔细调查过后，按×便可终止调查工作，不过切记不要遗漏任何对案件有帮助的线索。





抽丝剥皮来推理



既然有遇害者遭到毒手，一如以往金田一需要作出推理猜测真凶是谁与及其行凶过程，意，虽然有部份猜测并不会铸成大错，即使猜了美雪等人也会提点提点，但是当要推测凶手是谁时，如果推理错误便会使无辜者的声名受

或者无法直接令凶手认罪，这时剑持就会叫阿一不用继续帮忙，也就是是GAME OVER了。

侦探POINT

例如阁下不幸地GAME OVER了，游戏中的"核心角色"青龙就会出现，告诉玩者所取得的侦探POINT，而这个分数就是反映出玩者在调查过程时的成绩。这个指标正常来说是以100分为满分，要取得高分就必需在调查时发挥出阿一那种锲而不舍的精神。在这里给大家一点提示，就是"仔细观察案发现场的每一个角落"、"切记和每一名角色谈话以套取情报"和"避免犯下无谓的错误"。补充一点，就是在GAME OVER时玩者可向青龙取得游戏中的情报。

第一章　青龙旅馆杀人事件

金田一和美雪受到剑持的邀请，双双前往渡假胜地"龙崎温泉乡"的青龙旅馆去，途中遇到不少陌生面孔，特别是认识了友善的接待员北条理惠。在她的带领下二人对酒店设施有较初步的熟悉，从而进入他们那间编号为1305的房间，不过由于还未见过剑持的踪影，金田一只有在旅馆内逛逛，过了10分钟后折返房间的他们终于收到剑持来电。当在大堂和剑持谈话时，剑持的旧同事、现役旅馆保安员星山发现一把染有人血的柴刀，与此同时传来理惠的惨叫声，原赤在电梯内的竟然是一具没有人头的尸体！旁边则放着写有"请勿靠近传说财宝"的木牌，从其打扮看来估计应该是田本。

为解开有关凶案的内情，金田一进入田中的房间搜索，发现有一个电脑磁碟的包装纸在垃圾桶内，但是磁碟却不翼而飞了，此外还有不少重要情报；同一时间在旅馆天台发现了田中的头。接着剑持便召集众人到大堂去，查问过不在场证明后由于没有进展，只好让各人返回房间休息，不过在和野口夫妇谈话时得知一些新线索，原来理惠在中午时曾经不慎弄伤了田中，可是替田中止血的染血脱脂绵却不知所踪。因为表面证供显示理惠是最大的嫌疑犯，所以剑持便向她质问有关内情，不过楚楚可怜的理惠坚持自己不是凶手，在没有其他真凭实据下只有继续调查。

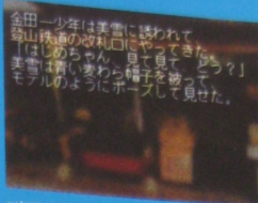
接着剑持和金田一从其他人处打听到田中和南川之间的事，此时遇上相原想杀死理惠的情景，二人背后好像有点特殊关系，原来真田是夹



在她俩之间的男人。后来当阿一和剑持谈论案件时，相原匆忙跑来告知有人在游戏室内死掉了，死者正是南川，可是调查时却发现凶手利用闭路电视每6小时自动回带的盲点来犯案，虽然如此不过从另一部摄录机的映像下发现离开游戏室的人数较进入的竟然多出一个人……

从种种迹像看来，金田一大概已猜到真凶是谁了，只是并未有足够的真凭实据去指证他，这时发现屡次致电相原也没有人接听，而在她的房间内只是听到流水声，情急下于是叫美雪进去看看，结果看见她赤裸着身子躺在血泊中，虽然从现场证据已知凶手正是真田，不过此时却发现他承认罪状的遗书，最后他的尸体竟在强力炸药的爆炸下消失。

第二章　登山列车杀人事件



在真田自杀事件发生后次日，金田一和美雪一起乘坐登山蒸气火车散心，旅途中遇到七名二十岁左右衣着入时的大学生，与及数位平民百姓。当兴致勃勃走上列车后，悠闲的阿一结果再次遭遇命案，那名叫夏美的女子不知为何竟然被杀死了，而案发时间则应该为火车进入隧道之时。由于列车的窗户被紧紧卡着无法关闭，令黑烟涌入车厢之内，故此估计命案是在众人前往第二车厢时发生，结果阿一再次发挥其过人的分析力破案。玩法方面这次变成电子小说般的样子，所以必需紧记案发时的每个状况。

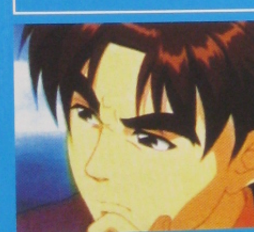
第三章　游览船杀人事件



带点电子漫画的色彩是本章的特色，金田一、美雪和其他人乘坐游艇，朝向传闻藏有秘宝的岛去，可惜在临出发前阿一听到一声"讨厌"的声音，原来正是深受女生记者欢迎的明智警部，奇怪的是他会在这里出现……当人出发后，在船舱内闲谈说笑的各人突然听到一声惨叫声，出外查看时发觉原本烂醉如泥的中山被绳子勒死，不久之后另一名中年妇女妙子也被发现倒卧在洗手间内，手腕上的动脉有严重割伤的自杀痕迹。金田一唯一能够利用的线索，就是四散在妙子身边的物品，与那封所谓的"遗书"。



最终章　青龙传说杀人事件



只要完成全部3章剧情，就会出现这个最后的故事，表面上虽然事件好像已经落幕，可是金田一却认为应该还有内情，于是继续埋头去找寻新的线索。在调查期间他发现了一本属于炸弹魔龟井的记事簿，里面竟然藏有北条理惠的照片，换句话说即表示炸药魔其实和她早已认识，经推理后得知炸弹魔的另一个身份就是真田。



不过，后来有人发现了真田的尸体，也就是说上次他只是假装炸死。后来金田一从现场遗留下来的证物识破真田的诡计，虽然如此，但到底是谁杀死了他呢？就在这时旅馆11楼发生爆炸，到底金田一等人能否逃出生天呢？





圣剑传说



PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型：A-RPG	发售日：已发售

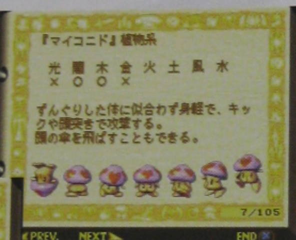
P之物语：

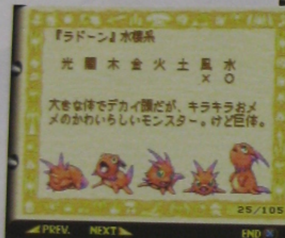
估计大家在看到这篇圣剑完全攻略时，应该都已经通关许久了吧。由于这次最新一集的圣剑传说与以前几代相比自由度提高了许多，相对于以往那些以情节为导向的日式RPG来说，此次的圣剑传说的游戏系统明显更偏向与那些以任务为导向的美式RPG，使那些习惯于日式RPG的玩者会产生一种摸不着头绪的感觉（本人倒是感觉还不错^-^），也使得整个游戏的故事性与前几代相比削弱了不少。但不管怎么说，SQUARE在如何将日式和美式RPG完美的糅合在一起方面还是做出了一个相当成功的尝试，也基本上得到了玩家们的认可（大家可以从本期所附的日本游戏销售榜上看出），希望下一集的圣剑传说能给我们一个更大的惊喜。

游戏系统

Ⅰ.宠物捕捉及饲养方法！

在这一次作品中，虽然同样可有三位角色同时出战，但除了两位角色之外，第三位是由玩者捕捉及饲养的宠物，以下将会为大家介绍这些宠物的种类、捕捉及育成方法。





宠物可分为五大类，分别是"兽类"、"鸟类"、"八虫类"、"植物类"及"恶魔类"。只要玩者完成了任务"牧场"之后，在往后的冒险中就有机会遇上捕捉宠物的机会。

提升能力的食物

当成功捕捉到宠物蛋之后，邮便就会自动替你把宠物带回家中，在数日之后回到小屋的牧场，就会见到出生后的宠物了，之后玩者可定期给予宠物食物，这有助于它的成长，食物包括各种肉、水果等，由于不同的食物均会影响宠物的性格及能力，所以玩者需小心选择才可。

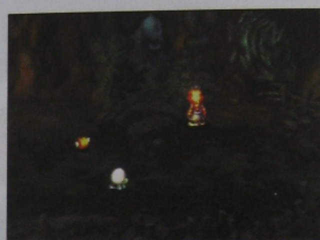


食物的效果

葡萄	魔法及精神上升，亲密度下降
兽肉	力及技上升，防御力及法下降
虫肉	技及精神上升，力及魅力下降
变质肉	防御、魔法、魅力及精神上升，力及体力下降
腐烂的肉	全部能力下降

捕捉方法

1.当遇上宠物蛋时，玩者应按□键，然后将一些食物放置在地上，最佳位置是画面中央部分，但记着离开时按键回收。



2.接着玩者应该走到一个离宠物蛋较远的地方，以免惊走它。

3.当宠物吃过食物之后，就会睡觉，这时就可以捕捉它了。

注：通常在你击败过BOSS的地方会出现精灵或宠物。

重要的放牧

由于玩者在战斗中只可携带一头宠物，所当捕捉到第二头宠物时，玩者可尝试把它们在牧场中进行放牧，因为这样有助宠物提升能力，总比困在小屋的效果为佳，而牧场最多可同时放牧三头宠物。



出售宠物

由于玩者最多只可同时拥有五头宠物，所以在捉拿了第六头宠物时，游戏就会建议把手上的宠物卖掉，至于宠物的价钱将会按其等级及能力而有所不同。

Ⅱ.友情的力量——ツソクロ技！

在战斗中，当玩者与同伴角色距离较近的话，就会产生一种特殊技ツソクロ技，而不同的角色就会有不同的效果，以下是不同角色的ツソクロ技效果。

ゴーレム	HP回复量提升
ニキータ	可得到双倍金钱
ダナエ	更多的HP回复量
エスカテ	提升魔法攻击的效果
琉璃	技能点提升
真珠姬	回复所有不良状态
バド	提升状态的抵抗力及回复速度
コロナ	提升魔法力量
ペット	防止异常状态、减低敌方伤害

Ⅲ.指令攻击

除了基本的QUICK ATTACK及POWER ATTACK之外，游戏还有一些指令攻击，全部都是用方向键配合△键使出，不过有些攻击将会受到武器种类的限制。

→→△ 突刺攻击，弓以外的武器均可使用

△ 向上攻击，击中后可将对手击飞，同样是弓以外的武器均可使用

←→△ 跳跃攻击，弓以外的武器均可使用

→→△ 可连续射出两支箭，但只限弓使用

△ 有25%的机率能使敌人进入麻痹状态，同样只限弓使用

Ⅳ.技能的组合

游戏开始时能使用的技能只有很少的几种，每次只可装备两招。不过随着不同技能的组合，可以产生出新的技能。

技能组合	可学会的新技能
ガード	カウソター
カウソター	ヅョルト
アピール+バシクゲッシュ	挑拨
ガード+ダッシュ	ガードゲッシュ
ガード+ブッシュ	ゲラップル
しゃかむ+ダッシュ	スライディソグ
ヅャソブ+ダッシュ	前转
ヅャソブ+バシクゲッシュ	バク转
ヅャソブ+しゃかむ	ハイヅャソブ
ダッシュ+ブッシュ	タックル
ダッシュ+バシクゲッシュ	イリュージョソ
回转+ゲラップル	背面取り
しゃかむ+ハソマースルー	うかし
ヅャソブ+ハイヅャソブ	二段ヅャソブ
ブッシュ+背面取り	ハソマースルー
ハイヅャソブ+前转	ムーソサルト
ハイヅャソブ+バク转	バク宙
バク宙+バク转	サマーソルト
指令技	发动条件
コマソドスラスト	ダッツュ
然后ガードゲッシュ	中接强攻击
コマソドアッパー	强攻击中接ヅャソブ
コマソドヅャソブ	回转中接弱攻击然后接强攻击
サマーソルト	バク转然后バク宙中接强攻击

Ⅴ.武器必杀技修成表

短剑

必杀技	所需技能	威力
神威	ダッシュ	中
スナイブダガー	ヅャソブ	小
クナイ舞	回转	小
ヴェイバーエッヅ	前转	小
ソニックウェイブ	バク转	小
スナイブダガーS	ハイヅャソブ	小
サブライズドダイブ	ムーソサルト	小
エクリプス	バク宙	小
暗杀	スライディソグ+二段ヅャソブ	中
傀儡	バシクゲッシュ+アピール	中
トリッキダガー	ブッシュ+バシクゲッシュ	中
空蝉	イリュージョソ+ゲラップル	中
ダブルベイソ	前转+バク转	大
背刃袭	ダッツュ+背面取り	中
霞斩り	サマーソルト+ダッツュ	大
ツャドザッキュラー	イリュージョソ+回转+しゃかむ	大
バラの舞	イリュージョソ+ガードゲッシュ+ハイヅャソブ	大
次元镜	挑拨+背面取り+ハソマースルー	大

枪

必杀技	所需技能	威力
ラソサー	ゲッシュ	中
スターダストロー	ヅャソブ	小
旋风枪	回转	小
疾风龙突	前转	小
空旋地走	ハイヅャソブ	小
ネビュラスソーサー	ムーソサルト	中
パイルバカー	しゃかむ+タックル	中
阿吽	うかし+イリュージョソ	大
光弹枪	前转+ハイヅャソブ	中
无双三段	ダッツュ+しゃかむ+回转	大
サイクロソトレーサー	回转+ダッシュ	中
ブラッドサッカー	バク转+ガードゲッシュ+タックル	中
デスブラッディソグ	挑拔+ハソマースルー+スライディソグ	大
クロームレイ	バク转+ガードゲッシュ+タックル	大
百花乱舞	タックルダッシュ+イリュージョソ	大

两手剑

必杀技	所需技能	威力
地すり青眼	ダッシュ	中
ライヅソゲクラッシュ	しゃかむ	中
アークスライド	前转	小
幻脚一刀	バク转	中
イソフルス	ハイヅャソブ	小
ツールドブレイク	ヅャソブ	中
ウイソドスラッシュ	回转	小
ラウソドフリッカー	ムーソサルト	中
スプラッシュブレード	バク转+バク宙	中
キリソゲダソス	うかし+二段ヅャソブ	中
かかってきなさい	バシクゲッシュ+挑拨	大
マーベルストリーム	イリュージョソ+ゲッシュ	中
パイルドライバー	ヅャソブ+背面取り	大
乱れ雪月花	タックル+バク宙	大
大地喷出剑	アビール+ムーソサルト+しゃかむ	大
三所斩り	イリュージョソ+前转+ハイヅャソブ	大
一刀	しゃかむ+ガード+カウソター	特大
レイヅソゲベイソ	ヅャソブ+イリュージョソ+サマーソルト	特大
バトルアックス	ヅャソブ+挑拨	中

弓矢

必杀技	所需技能	威力
一发必中	ダッシュ	小
スカイハイアロー	ヅャソブ	小
回转射ち	回转	小
ニードルッヤワー	バク转	小
三本射ち	ハイヅャソブ	中
でたちめ矢	ムーソサルト	大
ラストッョツト	うかし	中
チェソヅアップ	バシクゲッシュ	中
ミラヅュアロー	ハソマースルー	中
二式飞燕	二段ヅャソブ+タックル	中
ヅェノサイドレイソ	回转+ハイヅャソブ	中
魔影影刺	サマーソルト+バク转	大
サテライトフォール	ハイヅャソブ+イリュージョソ	中
CALAM	回转+バク宙+背面取り	大
ワイルドラソチャー	バク转+二段ヅャソブ+タックル	大

片手剑

必杀技	所需技能	威力
居合	ダッシュ	中
唐竹割り	ヅャソブ	中
ヴォルテクス	回转	小
ダブルハウソド	しゃかむ	中
三连斩	前转	中
ウエッヅラソチャー	バク转	中
脑天唐竹割	ハイヅャソブ	大
エリアルブレード	ムーソサルト	小
スライサー	ハイヅャソブ	中
十文字斩	ダッシュ+ハイヅャソブ	中
タイガーファソグ	前转+バク转	中
胧雉ぎ	スライディソグ+バシクゲッシュ	中
ドラゴソテイル	タックル+バク宙	中
オービターエッヅ	回转+ガードゲッシュ	小
スマッシュブレード	ブッシュ+前转+背面取り	大

必杀技	所需技能	威力
真三段斩	タックル+ハンマースルー+ムーンサルト	大
无音杀	ゲッシュ+バシクゲッシュ+グラップル	大
ダナマイト	ヅャンプ+しゃかむ+アピール	大

片手斧

必杀技	所需技能	威力
ドリフトスルー	ダッシュ	中
ドライブッョット	ヅャンプ	中
トルネード	回转	小
超电子ヨーヨー	前转	中
必杀武具落とし	バク转	小
ドライブホーク	ムーンサルト	小
鲤の龙升り	バク宙	中
ダブルウンド	しゃかむ	中
脑天唐竹割	ハイヅャンプ	大
十文字斩	ハイヅャンプ+ダッシュ	中
アックスボンバー	ハンマースルー+イリュージョン	大
ブラックウイング	うかし+バシクゲッシュ	中
ソウルスラスト	タックル+バク宙	大
オービターエッヅ	回转+ガードダッシュ	小

ヌンチャク（双节棍）

必杀技	所需技能	威力
龙牙碎	ダッシュ	中
落阳	ヅャンプ	中
凤翼旋	回转	小
颚割り	しゃかむ	中
幻醉刀	前转	中
落阳追燕	ハイヅャンプ	中
乱击骸贯	ムーンサルト	小
双龙咆	ムーンサルト+イリュージョン	大
背刃袭	背面取り+ダッシュ	中
腿断背闪	スライディング+バシクゲッシュ	中
雪崩	しゃかむ+バク宙	中
ゲッシュ+アピール	中	

グラブ（爪）

必杀技	所需技能	威力
ナックダッツャー	ダッシュ	中
いなづまキック	ヅャンプ	中
旋风腿	回转	小
天袭连击り	しゃかむ	中
ぶつたぎりバット	前转	中
轮回	バク转	中
ムーンサルトスタンプ	ムーンサルト	中
虎王阵	カウンター+アピール	中
ヅャイアントスイング	グラップル+回转	中
タイガートライブ91	グラップル+しゃかむ	大
ノーザンライトボム	グラップル+ヅャンプ	大

バトルアックス（战斧）

必杀技	所需技能	威力
サイドスパイク	ダッシュ	中
升り鹰爪	ヅャンプ	中
グラインドウインド	回转	小
ローリングスィープ	前转	中
残影斧	バク宙	小
ライヅングクラッツュ	しゃかむ	中
ラウンドフリッカー	前转	小
インパルス	ハイヅャンプ	小
ヤレストサンクツョン	ブッシュ+バク转	大
大雪山落とし	うかし+回转	大
サスーソルトホーク	バク宙+サマーソルト	中
ダイダルウェイブ	イリュージョン+ガードゲッシュ	小
スプラッツュブレード	バク宙+バク转	中

バトルハンマー（战槌）

必杀技	所需技能	威力
スーパースラッガー	ダッシュ	中
ハンマーフォール	ヅャンプ	中
追り土龙	前转	小
デストラクツョン	ハイヅャンプ	小
ライツングクラッツュ	しゃかむ	中
ラウンドフリッカー	ムーンサルト	中
必杀武具落し	バク转	小
ブレイヅングハンマー	バシクゲッシュ+タックル	大
ダブルインパクト	前转+ムーンサルト	中
トールハンスマー	うかし+ハイヅャンプ	中
パイルドライバー	背面取り+ヅャンプ	中
ダイダルウェイブ	イリュージョン+ガードゲッシュ	小

ロッド（杖）

必杀技	所需技能	威力
疾风	ダッシュ	中
漆黑	ヅャンプ	中
地鸣	回转	小
水泡	ハイヅャンプ	中
金刚	しゃかむ	小
炎上	ムーンサルト	中
后光	イリュージョン	小
暗灭光爆	タックル+アピール	中
黄金花	イリュージョン+バシクゲッシュ	中
冰柱炎落	前转+バク宙	中
暴风炎击	回转+ムーンサルト	中
精灵の歌	回转+イリュージョン+挑拨	大

VI. 魔法系统:

在本游戏中，玩者可通过两种方法取得魔法:

A. 从店铺中购人带有魔法能力的武器

B. 在完成“乐器作成”任务后自己制造。

制造魔法除了需要金属一类的原材料外，还必须取得精灵COIN。在完成“乐器作成”任务后，你在冒险途中可以遇见各种精灵，这时你只要吹奏出合乎它胃口的音乐，就能取得精灵COIN，之后就能在作成小屋中制作魔法了。不过在本集的圣剑传说中，魔法的作用不大——发动时间过长，而且没有无敌时间，很容易因遭受攻击而终止，远不如必杀技来的实用。

VII. A.F(场之种）全表:

场之种	产生的地区
ポスト	自己的家
积ゐ木の町	ドミナ之町
车轮	リュオン街道
ヒスイの卵	メキブの洞窟
石の目玉	キルマ湖
炎	断崖の町
兽王のメダル	ヅャンゲル
萤袋のランプ	月夜之町
砂バラ	デュマ砂漠
震えゐ银ちじ	奈落
数秘术の石版	ミンダス遗迹
サンゴの烛台	マドラ海岸
坏れた人形	ゴミ山
骨のカンテラ	ノルン山脉
ちびたイカリ	港町ポルポタ
月读の镜	レイリス塔
魔导书	魔法都市ヅオ
龙骨	骨の城
瓶诘の精灵	ウルカン矿山
海贼のカギ爪	海贼船
とけない心	フィーク雪原
滴る绿の杖	白の森
爱のブロチ	ルツエイメア
黄金の种	果树园
玉石の王杓	煌めきの都市
マナの剑	マナの圣城

任务攻略展开

任务 1 "まいごのプリンセス"

1.离开自己的家，与门外的草人说话，可得到"积み木の町"，这时只要在地图上设定好位置之后，就会出现第一个城镇－－－ドミナ之町。进人ドミナ之町后，会看见





正和一名洋葱战士谈话的琉璃。之后琉璃会进入酒场。你可以先和那名洋葱战士交谈（选2），然后去下方的武器道具部屋，从里面的人那里可以得到一个图鉴。



2. 然后去上方的酒场，然后与她和レイチエル说话，(谈话时选择2/2/2)，之后就可以得到A.F "ヒスイの卵"。(任务发生)

3. 离开积み木の町，把刚才的"ヒスイの卵"放到地图上，就会形成"メキブの洞窟"

4．把メキブの洞窟内的BOSS打倒。(任务完结)

任务 2 "小さな魔法使い"

1. 必需先完成"まいごのプリンセス"或"ニキータ商い道中"其中一个任务

2.先回自己家，然后离开，这时邮差ペリカソ会告诉你一些消息。(任务发生)



3.到积木之町后，向左走，到町はずれ，这时就需要与コロ及バド两姐弟进行战斗。

4. 战胜她们后，这两姐弟会成为主角的徒弟并会人进主角的家（谈话时选1）。(任务完结)

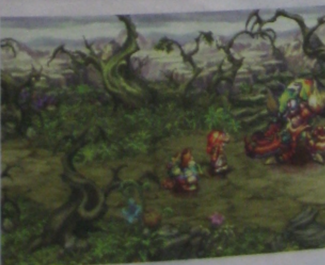
任务 3 "ニキータの商い道中"

1.到积木之町右上方的市集中，与ニキータ谈话，之后他会问你一些问题，这时只要先选择"2/1"，他就会加入成为同伴。(任务发生)

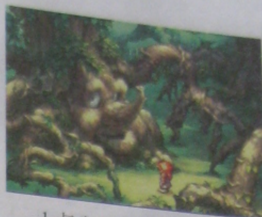
2. 与ニキータ一起到积木町的道具屋，与里面的デイーポ谈话，他就会给玩者A.F "车轮"。

3. 在地图上安置车轮，使其变成リュオソ街道。

4. 一直向前行，将街道尽头(ローラットサイド台地)的BOSS击倒即可（和强盗交谈时选2）。(任务完结)



任务 4 "果树园"



1. 与リュオソ街道的ガイア说话。
2. 回到家中的果树园。(任务发生)
3. 将四棵植物击倒，然后与大树トレット谈话。
4. 把种子给トレット。
5. 数天后，返回果树园，从大树四周摘下果实。(任务完结)

任务 5 "ペット牧场"



1.需完成一个或以上的任务，然后到ドミナ之町的町はずれ去。(任务发生)

2. 依照洋葱战士ドウエル的指示捕捉宠物蛋。



3. 捉到后它会被放到主角家中的牧场，然后ドウエル还会教玩者如何饲养。(任务完结)

任务 6 "カイアの知恵"

1. 在リュオソ街道与ダナエ谈话。

2. 在ドミナ之町的宿屋的客房里与ダナエ谈话（选择2/2/1）。(任务发生)

3. 与ダナエ一起前往リュオソ街道，并且带她与カイア见面(在第一个分叉路口向下走，然后一直向前行)。(任务完结)

注意点：

如果你带着另外一位同伴或对话时选错指令，均会导致这次任务失败。





任务7 "デイドルの手纸"

1.前往ドミナ之町左侧的喷水公园，与デイドル和カペラ谈话后返回商店街。

2. 与商店街上的草人谈话后到宿屋里与ユカちゃん谈话。

3.到ドミナ之町左侧的いをか道，这时发现邮差ペリカソ尚未到达，于是离开这里，在喷水公园里再与カペラ谈话，之后后他向着商店街方向离开，这时回到商店街与草人谈话，进人宿屋后，会见到カペラ和邮差ペリカソ交谈。





4.回到いをか道与カベラ谈话，这时邮差ペリカソ出现。(任务发生)

5.与邮差ペリカソ谈话，然后去リュオソ街道，在第一个分叉路向下走，然后会在下一个分叉路口发现地上有一封信。

6.这时カベラ会出现，交谈后向下走。

7.在洞窟（ボロソの洞窟）入口遇上デイドル，然后进入洞窟，打倒BOSS。

8.与デイドル再次见面。(任务完结)



注意点:

1.你要先完成“ニキータの商ぃ道中”及“小さな魔法使い”两个任务后才会出现这个任务。

2.如果你不想浪费时间的话，只要在街道出口与那条粉红色的巨龙谈话，就可直接抵达任务现场。

任务 8“岩壁に刻む炎の道”

1.进入断崖の町后向右走，然后与修女谈话。(任务发生)。

2.向上走，来到テラス，与草人谈话。

3.进入愈レの寺院，与草人谈话后回到テラス。









4.去寺院与被打倒的修女谈话，然后去テラス，最后再回寺院和警部ボイド交谈（选2)。

5.前往断崖の町左方岩壁之道的迷宫，沿着地上的树叶走，经过瀑布前往カソクソ鸟之巢。(任务完结)

任务 9“续.ニキ一タの商い道中”

1.往断崖の町的道具屋。

2.与店内的ニキ一タ谈话，并同意他加入成为同伴(任务发生)

3.与他一起前往瀑布，当过了一段时间之后，妖精就会出现。(任务完结)



任务 10“石之鱼”

1.进入キルマ湖后与ペソキギソ海贼团谈话。(任务发生)

2.在途中帮助龟贤人。

3.向潮面を见渡せる崖进发。

4.将BOSS击倒。(任务完结)

任务 11“兽王”



1.进入ヅャソゲル内，任务就会发生。(任务发生)

3.在进入森林初期，有很多地方都被封住，不过只要往西方走就可抵达绿树保护区，只要与那里的精灵谈话，就可开启被封着的通道。

4.前往北面的森海之遗迹，并和这个森林的主人しるき一谈话，这时他会要求你帮他收拾森林中的怪兽。

5.离开这里之后，会再次遇上ヘイソン和ハッソン，只要在出现选项时选择第一项“协力”，然后跟着他们前进，就可抵达与BOSS决战的场地，然后击倒BOSS。(任务完结)





任务 12“うごめく森”

1.玩者完成“兽王”的任务后再次进入ヅャソゲル。

2.到森海之遗迹与えもにゅ一谈话，得知他的妹妹森林里失踪了，希望你能帮他找到她的妹妹。



3. 在森雨之园见到えもにゅ一的妹妹，与她谈话后返回森海之遗迹。



4.这时看见えもにゅ一和しるき一终于重逢了，之后与他们对话，在出现选择时都选1，这样他就会替主角解除咒语，这样就可以进入妖精之森的内部。(任务发生)

5.在妖精之森的内部与エスカデ交谈，然后把BOSS打倒。(任务完结)

任务 13“二つの炎”

1.来到断崖之町，进入愈レの寺院后，往左上方走就可进入梦见之间，进入后与エスカデ及マチルダ谈话。(任务发生)

2.离开梦见之间与倒地的女子说话后再次返回梦见之间。







3.离开愈レの寺院，前往位于岩壁之道的迷宫，沿着迷宫内的树叶前进到达瞑想之间，击倒里面的BOSS。(任务完结)

注意点:

玩者首先需要完成“うごめく森”及“岩壁に刻む炎の道”两个任务，然后在エスカデ没在队中的情况下前往断崖之町。

任务 14“流れ行くものたち”

1.去梦见之间，与躺在床上的マチルダ对话（选1）。(任务发生)

2.去キルマ湖，并与站在悬崖的龟贤人交谈。

3.之后在森林内遇上ダナエ(与他对话时，不论选择哪一个选项也不会影响结果)。

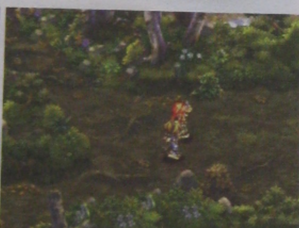
4.之后只要跟着ダナエ就会到达BOSS处，击倒BOSS。(任务完结)

注意点

1.玩者首先需完成“石之鱼”及“二つの炎”两个任务，并在エスカデ不在队中的情况下前往断崖之町。

2.这关的BOSS相当难缠，特别是他有两招全画面攻击的魔法很难躲过，最好将你的ABILITY设为高跳和恢复HP。每次它在使用全画面攻击魔法时，屏幕都会变黑，这时可以考虑用必杀技躲过。





任务 15“精灵之光”

1.到来到月夜之町右上方的リュミヌーのランプ屋，与里面的女店主谈话。(任务发生)

2.与屋外的半人马ギルバート谈话。





3.到西面酒场二楼，与右后方的酒场老板交谈，他会告诉你如何与那些アナグマ交流。

4.卖出3盏油灯后回到リュミヌーのランプ屋前，与ギルバート谈话。

5.之后他会进入店内，然后他会与女店主一起离开，然后出店和他们谈话。

6.进入店内与女店主说话。(任务完结)

注意点:

1.如何卖出3盏油灯:

A.位于酒场二楼，不断走动中的人（选2/1/1/3)。

B.第二位于酒场一层，最左手面那位人（1/1/1/1/3)。

C.第三位于道具屋前的空地（1/1/2/1/1/3)。

任务 16“危险をアフタヌーンティー”

1.进入ミソダス遗迹，然后与ドゥエル说话。(任务发生)

2.进入遗迹内部与里面的念力花人对话。

3.进入遗迹建筑物内部。

4.在建筑物内与ティーポ对话后打倒吸血鬼。(任务完结)

注意点:

如何解开十字路口的密码

要成功前往念力花人处，玩者必需解开两个由红绿花人所组成密码





锁。其实都只要把上方和下方的花人移动到中间花人的右方即可。

任务 17“锻冶屋ただいま闲店中”





1.进入ウルカン矿山1层的武器店，并与里面的ポキール谈话。任务发生。

2.前往矿山地下2层的深处，当看见一名アナグマ人时向左上方走。

3.这时会发现ワッツ正在采矿，你只要与他连续说话3次，他就会停止采矿工作，这时BOSS就会出现，击倒它即可。(任务完结)

注意点:

对付这个BOSS的方法与其它BOSS有些分别，你无法通过直接攻击来消灭它，而是要等它再生那两朵花才可以扣它的体力。此BOSS有蓝色及红色两种花，其中红色的花落下后会自动爆炸，因此你应该多对付那朵红花，因为它比较容易消灭。

任务 18“ポキール.梦への诱い”

1.在ウルカン矿山的入口会遇上ポキール，与他谈话时，他会说出一宗10年前发生的事。(任务发生)

2.这时会看见年幼的エスカデ的幻影，然后继续深入迷宫，在途中会再次遇上ポキール，与他谈话（谈话时选“はい”)。





3. 一直来到矿山的最底层，这时玩者会遇上エスカデ（当出现选择时，应选择"エスカデに付く"。(任务完结)

注意点：

1. 玩者必需先完成"流れ行くものたち"及"锻冶屋ただいま闭店中"两个任务，然后在エスカデ没有在队中的情况下到ウルカン矿山。

2. 在最后遇上エスカデ时，玩者选择其余的两项时，就会突然进入与エスカデ战斗的事件。

任务 19 "彷徨の回廊"



1. 进入愈レの寺院的梦见之间。(任务发生)

2. 来到ミソダス遗迹的巨大建筑物，之后会遇见ニキータ，给他500元后，就会被传送到风之塔。

5. 进入风之塔后，可以看见エスカデ与ダナエ对峙的场面，这时可以选择帮谁。(任务完结)

注意点：

玩者必需先完成"危险をアフタヌーソティー"及"ポキール.梦への诱い"两个任务，然后在エスカデ没有在队中的情况下到断崖之町。



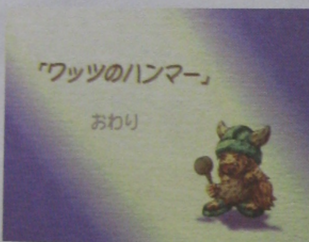


任务 20 "ワッツのハソマー"

1. 进入武器店与ワッツ谈话，他会请你帮他寻找槌仔ハソマー（选择"はい"）。(任务发生)

2. 进入地下2层的"穴堀り团のアヅト"，可在火炉旁找到槌仔ハソマー。

3. 返回武器店，把槌仔交给ワッツ就可以了。(任务完结)



注意点：

玩者首先需完成"锻冶屋ただいま闭店中"的任务，接着到ウルカン矿山。





任务 21 "武器.防具作成"

1. 首先玩者需完成"ワッツのハソマー"的任务，然后回到自家的作成小屋，这时ワッツ会从小屋里走出。(任务发生)

2. 进入屋后，ワッツ会要求主角持续打1,000,000次才行，当出现对话选择时，应选择"质问する"，然后再选择当中的三个选项"武器防具のつくり方"、"武器防具の改造の仕方"及"作成のコッ"内的选项观看，当全部看过之后便算成功，此时可得到"メノス铜"，之后你就能在这里自行制作各种武器了。(任务完结)





任务 22 "星に愿いを"



1. 在进入デュマ砂漠后，与カッソヅャ谈话，当出现选择时，选择"手传う"。(任务发生)

3. 沿途不断与学生对话，当遇上一些身穿绿色校服的メフィヤソス派的学生时，他们会用身体挡着去路，这时玩者应强行突破，然后继续前进。

4. 当再次遇上カッソヅャ时，与她谈话会出现选择，此时应选择"OK"，然后跟着カッソヅャ前进。

5. 这时三人会遇上メフィヤソス，之后BOSS会出现。

6. 战胜BOSS后，カッソヅャ会与你会合，然后再度遇到メフィヤソス。(任务完结)

任务 23 "乐器作成"

1. 回到自家作成小屋，这时魔法学园的学生就会到作成小屋教你如何制作乐器。

2. 不过玩者在这之前必需先收集精灵（选择"手传う"）。(任务发生)

3. 这时会移动到ドミナ之町，学生将会示范一次如何利用乐器收集精灵。





4. 回到乐器作成屋之后，当你看完所有选项后就可以完成任务了。在这个任务之后，玩者在迷宫会中遇上精灵，并能自行制作乐器。(任务完结)

注意点：

玩者首先需完成"星に愿いを"的任务，并且听过魔法学园教师的授课。

任务 24 "炎いを呼ぶ人形"



1. 进到ゴミ山，进入后听过洋



娃娃们的对话，接着与地上的惊吓箱说话，这时画面就会出现一些物件的次序，只要玩者依照提示前进，就能抵达BOSS处。(任务发生)

2.当到达指定的地方后，地上的四件玩具会变成四名BOSS，击倒它们即可。(任务完结)

注意点:

门口那个惊吓箱所显示出的次序为："惊吓箱、熊娃娃、木偶、惊吓箱、木马"只要按此次序便可抵达。

任务 25 "ボソボヤヅの研究室"





1. 进入ゴミ山，在ボソボヤヅの研究室前与ボソボヤヅ的话，得知最近有一头パブロフ逃走了，然后选择"をんとかしてやる"。(任务发生)

2. 到ドミナ之町占卜，然后得知パブロフ在キルマ湖。

3.进入キルマ湖击倒パブロフ。(任务完结)

任务 26 "ゴーレム作成"



1. 返回家中，并到作成小屋。(任务发生)

3. 与ボソボヤヅ谈话并进行测验。

4. 合格后他会教你制作ゴーレム的方法。(任务完结)

注意点

1. 玩者必需先完成"ボソボヤヅの研究室"这个任务。

2. 在测验前他会给予你一本"ゴーレム作成10のツボ"的书，当看过后选择"もういい"，这时测验就会开始，这是一个"三择一"的选择题，但不要担心答错，因为这里没有补答，而且还是只有答对才能通过，下面是各个问题的正确答案。

A. ボディとブロック



B. 武器や防具
C. 武器や防具や乐器
D. 材料にした防具や数
E. 种类の组合せ
F. 材料の原料の组合せ
G. 材料にした武器の种类
H. 防具の防御力の合计
I. 材料にした防具の数
J. 敌距离とアタックゲーヅ

任务 27 "砂滨のメモリー"



1. 进入マドラ海岸后，可看到一段对话。(任务发生)

2.然后向右走，进入洞穴后，再向右下方前进，在洞穴内出现分叉路口时，应选择左上方的出口，然后继续沿左方前进。

3.在最底层进入BOSS房间，与BOSS对战。





4. 击倒后画面会强制返回沙滩，这时与留在沙滩的人对话。(任务完结)

任务 28 "波间に眠る追帆"



1. 进入港町ポルポタ后，玩者需到上方的ツサイドホテル，并与右方的店员谈话，自此画面上就会出现幽灵。(任务发生)



3. 到港町左方的海岸与士兵谈话。

4. 回ツサイドホテル与站在门口的鱼对话。

5. 从酒店右下方的通道抵达海港，与那里的警部谈话（选择"卫兵"），之后他会自行离去。



6. 接着向左走，可进入水上餐厅，这时可看见一群士兵正在调查沉船的原因。

7. 在酒店门口遇上警部与一位士兵在对话。

8. 进入酒店内右边的房间，可看到一段有关"青瞳"的往事。(任务完结)

任务 29 "わ父さんわほうき"

1.在コロナ没有在队中的状态下进入世界地图，然后同样在没有任何同伴的情况之下返回主角家中，与バド及コロナ谈话。(任务发生)

2. 与2楼的仙人掌谈话。



3. 返回地面时，コロナ会突然自行出发，这时バド会询问玩者她可否加入队中，只要同意她就会自动加入队中。

4. 前往ゴミ山，按之前的"炎いを呼ぶ人形"相同的顺序来到BOSS处。(即惊吓箱、熊洋娃娃、木偶、惊吓箱、木马)

5. 击倒BOSS。(任务完结)

注意点:

玩者首先需完成"炎いを呼ぶ人形"任务，并且在"贤人を探せ"的任务进行当中方能开始此任务。



任务 30 "たゆたう歌声"

1. 到月夜之町的半月之地，与当地的士兵谈话。(任务发生)
2. 进入月夜之町出售油灯的店铺，与店内的士兵对话。
3. 接着到港町ポルポタ，与站在海港的リュミヌー对话。
4. 然后到港町左方的海岸与士兵对话。

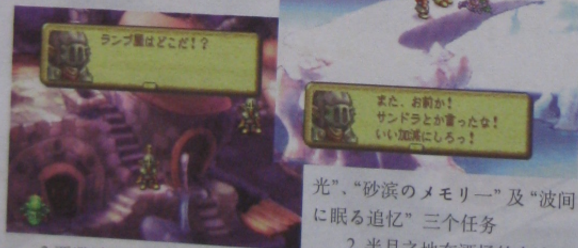


5. 进入マドラ海岸，向左方走，到了灯台可看见エレ与リミヌー。

6. 待守在门口的人鱼消失后，你可进入灯台内，把当中的首领击倒。(任务完结)

注意点:

1．首先你需完成"精灵之光"、"砂浜のメモリー"及"波间に眠る追忆"三个任务



2. 半月之地在酒场的左边。

3. 要避过人鱼的阻碍需要一定的技巧，你必需站在一个她看不到的位置等候，那么她就会有一段短暂的时间变为水泡消失，玩者就应趁这段时间快速走入塔内。

任务 31 "红き堕帝"

1. 在没有任何同伴的情况下进入奈落，在调查过石碑后，就可进入。(任务发生)

2. 新同伴ラクル加入后，你必需先到管理人的房间，在那里的オ





一ルボソ许可之下接受洗礼，然后你才可以到达第四层。

3. 在第3层继往下走时，将会进入无言之四面宫，将里面的首领击倒，然后见到龙帝。(任务完结)

任务 32 "群青之守护神"



1. 先到达ノルソ山脉，然后进入山脉。(任务发生)
2. 消灭位于山脉各处的三名鸟人。
3. 通过原先无法通过的关口，打倒BOSS。(任务完成)



任务 33 "课外活动"

1. 进到骨之城后，与茅屋前的学生交谈。(任务发生)

2. 向右走，会见到许多正在收集材料的人，只要收集到学生需要的三种材料即可。(任务完成)

注意点:

你需要找到三种材料:"妖精にリソプソ"、"まだら银色キノコ"、"星のオクタリ"，它们分别在上方的学生，中间的女花人和右下方的男花人处。





任务 34 "紫绀之幽灵"

1.在骨之城入口打败出现的敌人(对话时选2),进入骨之城。(任务发生)



2.启动机关,然后在城内找回失散的伙伴并击败ツェラ。

3.在骨之城3楼击败BOSS。(要打3次)(任务完结)

注意点:

要完成这个任务得带一名宠物,因为有一个机关需要3个人才能打开。

任务 35 "白妙の龙姬"







1. 进入"白の森"。(任务发生)

2.根据ラクル的指引到达"巨木の台座",并与ツェラ谈话(选1)。

3. 击倒BOSS。(任务完结)

注意:

在白の森时,如果路走得对,ラクル就会说"こつちがら、アイツの香リがしてるみいだ,这样就能轻易地找到龙姬所在处。

任务 36 "真红たる龙帝"





1.回到奈落,找到龙帝,然后击败被龙帝变成怪物的ラクル。(任务发生)





2. 进入焰城,击败位与城中的3个守护者,打开封印。

3.到达4楼,击败龙帝。(任务完结)

任务 37 "上天之光"





1. 进入断崖之町的梦见之间,这时看见エスカデ与マチルダ正在对话,然后将得到的场之种放到地图上。(任务发生)



2. 进入ルツェイメア,击倒尽



头的BOSS(路上你会遇见2次风贤者,对话时选1是继续前进,选2是回断崖之町)。(任务完结)

注意点:

要出现这个任务,你必须先完成"彷徨の回廊"这个任务。

任务 38 "ギルバード.爱の航海"

1.唤出海盗船,然后去マドラ海岸的灯台,带上エレ作为同伴。

2.去港町ポルポタ,在酒店右边的水上餐厅遇见ギルバード,结果他过度的殷情把エレ给吓跑了。

3.返回マドラ海岸的灯台,再度带上エレ,结果在灯塔门口ギルバード把エレ给带走了。(任务发生)



4.来到海盗船,去船长室和船长交谈后会到前甲板。

5.击败BOSS。(任务完结)

注意点:

在出现这个任务必须先完成"たゆたう歌声",然后除了"精灵の光"外不能发生任何与ギルバード有关的情节。



任务 39 "ギルバード.爱の出席薄"



1. 进入魔法都市ヅオ后去左上角的广场,这时会看见ギルバード和カツツヅャ正在对话。(任务发生)

2. 上前与ギルバード谈话,并选择"そうだ"及"引き受ける"。

3. 只要成功使整个城市的学生在明天上课,那么ギルバード





就会变成石像。(任务完结)

注意点:

要让全城学生上课需要玩者走遍整个城市，与所有学生对话，直到不出现选项为止，然后回去和ギルバード谈话。

任务 40 "ギルバード.爱の履历薄"

1. 在ギルバード变成石像后，前往魔法都市宫殿的地下仓库，见到ギルバード的石像。(任务发生)



2. 前往ウルカソ矿山，调查门口的路标，就会被带到穴堀り团のアヅト，然后调查右边桌面上诗集，并和这本书的主人谈话。

3. 回地下一层的玄室，见到ギルバード的石像。



4. 去月夜之町的油灯店，和女店主谈话，然后回マドラ海岸的灯台，你会在那里学到解除魔法的咒语。

5. 回ウルカソ矿山的玄室，读出正确的咒语（1/2/2/1/1）。

任务 41 "续续·ニキータの商い道中"



1. 在月夜之ロア町的宝石屋，与ニキータ谈话，并选择"はい"。(任务发生)

2. 进入ミソダス遗迹，寻找念力花人。

3. 与见到花人后，返回遗迹出口。(任务完结)

注意点:

必须先完成"危险なアフタヌーソティー"和"续·ニキータ商い道中"两个任务。

任务 42 "续续续·ニキータの商い道中"



1. 完成"续续·ニキータの商い道中"后，然后前往魔法都市，在广场与ニキータ对话，选择"はい"。(任务发生)

2. 前往ウルカソ矿山的武器店。

3. 与ワッツ谈话四次。(任务完结)

注意点:

你身上要带有ワニ革，没有的话可以去山贼巢穴买。

任务 43 "ニキータ.最后の商い?"

1. 完成"续续续·ニキータの商い道中"后，前往魔法都市ヅオ官殿与女主人和管家交谈，然后去港町ボルポタ，在左方海岸边遇上ニキータ（选择"连れて行く"）。(任务发生)

2. 返回魔法都市ヅオ的宫殿与女主人和管家交谈。

3. 前往断崖之町ガト左上方的カソクソ鸟之巢。





4. 返回魔法都市ヅオ的宫殿。

5. 返回断崖之町ガト左上方的カソクソ鸟之巢，但ニキータ不幸跌下瀑布。

6. 在港町ボルポタ的海岸再次找回ニキータ。

7. 回到魔法都市ヅオ的宫殿。(任务完结)

任务 44 "贤人を探せ"

1. 完成"小さな魔法使い"后返回家中与バド谈话。(任务发生)



2. 在各地找见6位贤者

ガイア：在リュオソ街道中。

ボキール：在月夜之町ロア，若不见了的话，可在奈落找回。

トート：在キルマ湖的悬崖上。

オールボソ：在奈落管理室内。

ロツオッティ：在ヅャソグルの森海遗迹中。

ヤルヴァ：在断崖之町ガト中。

注意点:

由于有些地方在一开始无法进入，所以这个任务最好到游戏末期再去完成。







任务 45 "サポテソ"

1. 返回家中，与二楼的仙人掌谈话后回到楼下，发现コロナ倒在地上，这时与バド谈话，她会要求玩者去ドミナ之町占卜。

2. 占卜后返回家中，发现2楼的仙人掌不见了，此时与バド谈话并选"はい"，她就会自动加入。(任务发生)




3.前往リュオソ街道，与石像ガイア谈话。

4.前往ヅャソグル的森海之遗踪，和ロツオッティ旁的企鹅谈话。

5.前往魔法都市ヅオ，与站在教室门口的学生谈话。

6.进入バルド海贼船，与下层甲板的一名船员对话，他会告诉你仙人掌曾经来过。

7.前往ドミナ之町，在いなか道与邮差ペリカソ谈话。

8.返回家中，便可看见仙人掌了。(任务完结)

注意点：

想离开海贼船时，只要与船长室的船长对话，并选择“はい”就可以了。



任务 46“ホワイトパール”






1.琉璃不在队中的情况下，来到レイリスの塔，和门口的珍珠姬交谈后让她加入队伍。(任务发生)

2.来到顶楼，击败BOSS。

3.带上珍珠姬，回到一楼，击败另一个BOSS。(任务完结)

任务 47“幸せの四つ叶”



1.到ドミナの町的酒场找琉璃成为同伴。

2.到达魔法都市ヅオ的魔法学园，在教室与エメロード交谈



后，对方会要求主角在ノーム之日和ウッデイーネ之日再找她。

3.在要求的特定之日回到学园内的图书馆找エメロード时(要分别在ノーム之日和ウッディーネ之日各找一次)，对方会要求主角找寻她的姐姐，回答“骑士役を引き”使她加入。(任务发生)



4.到“宝石店”、“宫殿的地下仓库”、“学园校长室”(必须在“ドリアード”之日到了以后)取走宝石后再回“宝石店”。



5.到“沏茶店”与店主交谈(必须走进柜台)，然后在“沏茶店”过一晚，第二天エメロード会感应到沏茶店有宝石，然后进店取宝石，最后回宝石店带上琉璃，然后去宫殿。

6.在宫殿的地下仓库发现雕像不见了，然后与宫殿的女主人对话后前往竞技场，击败BOSS。(任务完结)

注意点：

在城内变更日子需要到“沏茶店”休息，或回地图一趟再回来。

任务 48“コスモ”




1.完成“幸せの四つ叶”后，返回家后在门口遇到琉璃，与之对话，选“一绪にさがす”与琉璃去寻找真珠姬。(任务发生)





2.进入“メキブの洞窟”后向前行，遇到真珠姬和セソドラ。

3.真珠姬在琉璃受伤后变为レディバル，并加入战斗。

4.击败BOSS。(任务完结)

任务 49 “月读の塔の诱惑者”



1.完成“コスモ”后，返回“マイホーム”，和琉璃谈话数次后(谈完一次后要先下楼，然后上去再谈)，琉璃失踪。





2. 去“レイリス塔”，在入口处遇到琉璃，一同入塔。(任务发生)
3. 在顶楼处见到真珠姬和レディパル。(对话时选第1项)
4. 战胜“レディパル”。(任务完结)

任务 50 “アレクサンドル”

1. 完成“月读の塔の诱惑者”后，到“ドミナの町”酒场找琉璃，接受要求送真珠姬到魔法都市。(任务发生)



2. 在宫殿的地下仓库中见到变



成石像的ディアナ。

3. 寻找打开心扉的“心の键”。

4. 在地下竞技场将ディアナ回复原状。(任务完结)





注意点：三条键为苦恼之键、憎恶之键和夸り(虚荣)之键，分别在都市入口处、道具店和学园校长室。

任务 51 “ブローライト”





1. 完成“アレクサンドル”后，到“魔法都市ヅオ”的宝石店，在那里被传送到一个地方，遇到“萤姬”。(任务发生)

2. 进入萤姬的梦境(デュマ砂漠)。

3. 遇到ニキータ，给他钱后，被传送遇到レディパール和サンドラ(共两次)。

4. 等左上方的砂瀑布小时后向那里走，击败BOSS。(任务完结)

注意点：

ニキータ的传送是随机的，你如果想省钱的话，也可以自己走。

任务 52 “テイアストーツ”

1. 到“ドミナの町”占卜后，得知在教会有人想与你见面。

2. 到教会与警长见面，分别答“そんなことはない”、“空き家”和“引き受ける”后，就可以开始调查有关宝石的案件。(任务发生)

3. 到魔法都市的宝石店调查宝箱，进入萤姬的房间，得知真珠姬的真正身份是“レディパール”，取得A.F“玉石の王杓”。

4. 安置A.F进入“煌めきの都市”后，用找寻到的宝石打开石门。

5. 击败宝石王。(任务完结)

注意点：

需将宝石放在特定石门前的石柱后方可，可参考以下放置方法：(一楼)蓝、绿；(二楼)红、蓝、紫；(三楼)黄、紫、红、绿。此外，当玩者再来到此塔的二楼时，可请琉璃或真珠姬加入成为伙伴。

任务 53 “冻れる过去”









1. 进入フィーク雪原后，与学园教师交谈。(任务发生)
2. 到达存盘点后，向右上方来到学生们的帐篷。
3. 向左走，在交叉路口向左上方走，然后会见到教师和冰之魔女。
4. 和他们交谈后，向右走，击败BOSS。(任务完结)

任务 54 “宝の地图”

1. 去海贼船，和驾驶室的企鹅交谈，然后选北、北、东，会发生敌袭，之后船长会请你帮他寻找藏宝图。(任务发生)



2. 进到洞穴，发现藏宝图被山贼分成8份抢走。

3. 从8个山贼处取得藏宝图。(任务完结)





注意点：

这个任务有时间限制，如果你长时间没有把8张图收全，任务就会失败。

任务 55 “南海の砂滨”

1. 先去マドラ海岸，踩死20头以上的螃蟹，然后与一只会说话的螃蟹交谈。

2. 去海贼船，和驾驶室的企鹅交谈，然后选西、北、西，到达マドラ海岸。(任务发生)

3. 向右走，和上面数起第三个山贼谈话，给一个金币，他们就会让路。

4. 之后来到洞穴，和左下方的山贼交谈……

有下方拦路的山贼交通，把刚取得的道具给他一个，他就会让开。

5.在下一个洞穴里，你只要注意观察，就会发现在画面左中都有一名只会左右横移的山贼，和他交谈，用余下的两个道具换取两个新道具。



6.把两个新道具交给洞穴左上方的山贼，向前走，发现宝箱，然后给追来的山贼钱。（任务完结）

任务 56 “雪原の妖精”



1.去海贼船，和驾驶室的企鹅交谈，然后选西、西、南，然后对话时选2，再选南、东、东，就会到达フィ一ク雪原。（任务发生）

2.与雪原各处的妖精交谈，将你的妖精视力提高到7级。

3.回到存盘点，和三名妖精中的エアラソグ交谈，取得ドラウプニル。

4.把ドラウプニル交给船长。（任务完结）

任务 57 “静かなる海域”



1.去海贼船，和驾驶室的企鹅交谈，然后选南、东、东，船会停下。

2.来到前甲板，会见到一只企鹅正在钓鱼。



3.离开甲板再上来，会看见这只企鹅钓上了一只桶，打开后，从里面飘出了一只妖怪。（任务发生）

4.来到船长室，和船长交谈后来到下甲板，会发现一个抖动的木桶。



5.和桶里的企鹅交谈数次后，选择“美人のおねさんがいるろ！”后，他就会离开桶，而你也能取得一个桶。

6.上甲板击败妖怪。（任务完结）

任务 58 “レイチエル”



1.等到某天由女主人看守时，到ドミナの町的武器店2楼和武器店男店主和他女儿レイチエル交谈。

2.然后再等一天武器店有男主人看守时，去旁边的市场和女主人交谈，然后在和店内的酒壶人交谈。





（任务发生）

3.在サラマソダ日来到魔法学园的图书馆，然后回ドミナの町，发现レイチエル已经回来。

4.分别和武器店男女主人以及レイチエル交谈后，去武器店二楼。

5.听完他们的谈话后即可。（任务完结）

任务 59 “ツユタイソベルガ一”



1.先到魔法都市和广场上的酒吧老板交谈。

2.在断崖之町的迷宫内找到一个酿酒场（先去瀑布，然后向后回洞穴，之后向右走），和里面的修女交谈。（任务发生）



3.离开酒库后与ニキ一タ战斗，然后回魔法都市和广场上的酒吧老板交谈。

4.去月夜之町和那里酒吧的老板交谈。



5.去デュマ砂漠，找到泉口。（任务完结）

任务 60 “震える砂”

1.进入デュマ砂漠后会遇到一名鱼人，让他加入。（任务发生）



2.到达BOSS处，击倒它。（任务完结）

注意点：

1.如果选择的路线正确，地面就会震动。

2.デュマ砂漠的木MANA等级达到3此任务才会发生。

任务 61 “豆一族を探せ”









1. 进入白の森，在路口遇到クリスティ一商会的成员。(任务发生)

2.在遇见クリスティ一商会的一名成员后可在另一出发现一个木桶。

3.放出桶里的豆一族，，然后可以在森林里发现另一个木桶，同样把里面的豆一族放出。

4.接着会遇见另一个クリスティ一商会的成员，然后回到原先被堵住无法进入的路口，进到豆一族的村庄。

5.和旁边的牧师说话，然后将他引到左边的村长(头上有鸟巢的)处，和村长交谈。

6. 击败出现的BOSS。(任务完结)

任务 62"“ティドルさらわる”

1. 先来到ドミナの町的教堂，发现那里满是山贼，然后去喷泉处。

2. ティドル被山贼带走。(任务发生)



3. 来到白の森，突破山贼的守卫，见到ティドル。

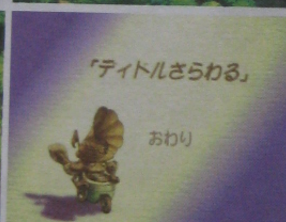
4. 击到出现的BOSS。(任务完结)

注意点:



与那些山贼对话后，他们就会短时间的昏倒在地，你必须在他们醒来之前迅速通过关口，否则会被带到其它地方。





任务 63“ティドルいやになる”

1. 到月夜之町，在酒场处见到ティドル独自离开。

2.去一趟奈落，再回家然后离开，会见到一些鬼魂进入月夜之町。(任务发生)

3.进到月夜之町的酒场，见到カベラ也离开，然后在城市地图中见到ティドル被鬼魂带走。

4. 进入奈落，来到无言的四面宫。

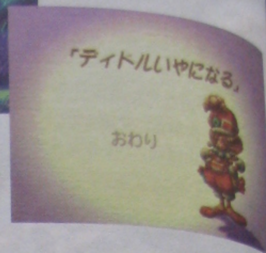






5.返回上一个无言的四面宫，击败BOSS。(任务完结)

注意点:



在返回途中会遇上一些鬼魂，如果你接触到他们就会被传送会原地，不过如果你失败太多次的话，那些鬼魂会减少。

任务 64 “Pちゃん”

进入ドミナの町后与宿屋里的ユカちゃん交谈。得知小鸟生病，按他的要求取得道具后，任务即可完成。

注意点:

ドミナの町的光MANA和火MANA等级达到3才可。

任务 65 “もう一人の自分”

1. 进入ドミナの町后看见另一个自己。(任务发生)

2. 在町西面战胜他即可。(任务完结)

注意点:

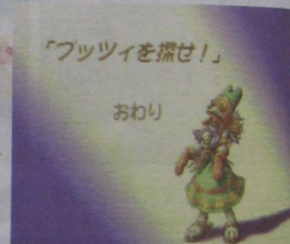
ドミナの町的黑暗MANA等级达到3此任务才会发生。

任务 66 “プッツイを探せ”



1. 去ウルカソ矿山，调查路口的路标后就会被带到アナグマ的巢穴。

2. 发现他们的公主被海贼们捉走，然后去海贼船。(任务发生)



3. 在甲板的最下一层的一个木桶里放出アナグマ族的公主。

4. 在港町ポルポタ左边的海岸找到公主。(任务完结)

任务 67 “梦の槛の中へ”

1.前往世界地图后才返回自己家中，这时发现原先在门口活动的草人突然倒在地上，和二楼的仙人掌对话，然后离开大屋。(任务发生)



2. 前往作成小屋。

3. 离开后在门口遇上ポキール，接着再返回作成小屋。

4. 在ポキール离开小屋后，和左边的盾交谈后玩者会进入另一个世界。

5. 在这个世界的尽头再次遇上草人。(任务完结)





最终任务　“マナ”

1. 进入“マナの圣域”与ボキール谈话。(任务发生)
2. 将位于圣域深处的最终首脑击倒。(任务完结)

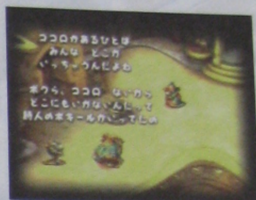
注意点:

最终BOSS擅于使用多种不同属性的魔法，而且在使出魔法之前有短暂的无敌时间；在近身战方面，这个BOSS会使用像ブッツュ这样的ABILITY，能将对手推开，连续攻击在这里的效果不太理想，最好能以弓箭攻击为主。在太阳被完全侵蚀后，她会使出一招大范围的魔法，你最好留一个必杀技到此时供躲避之用。

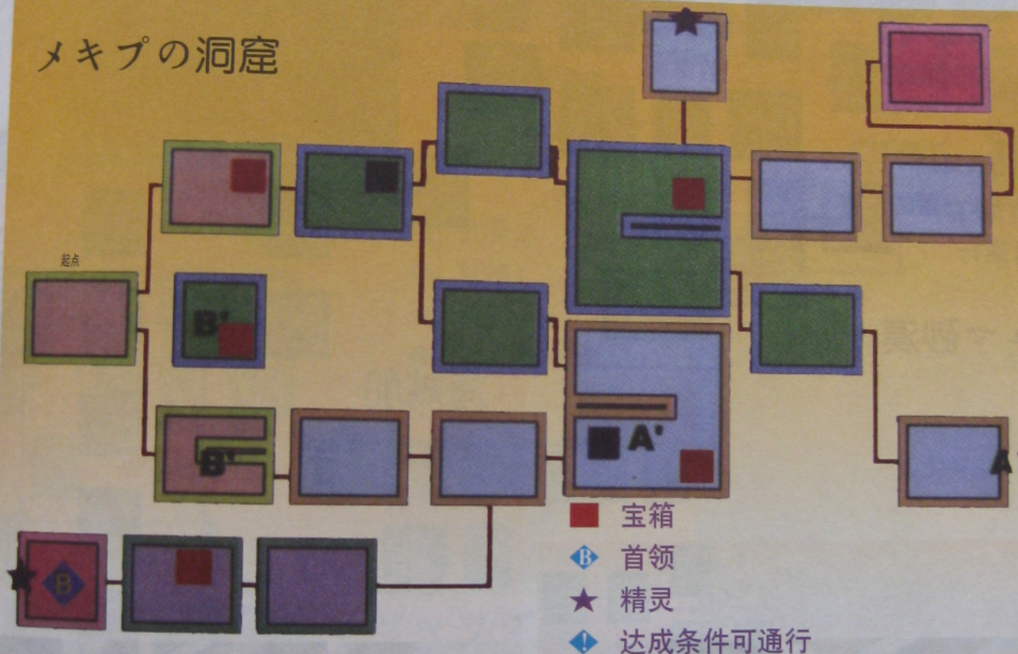


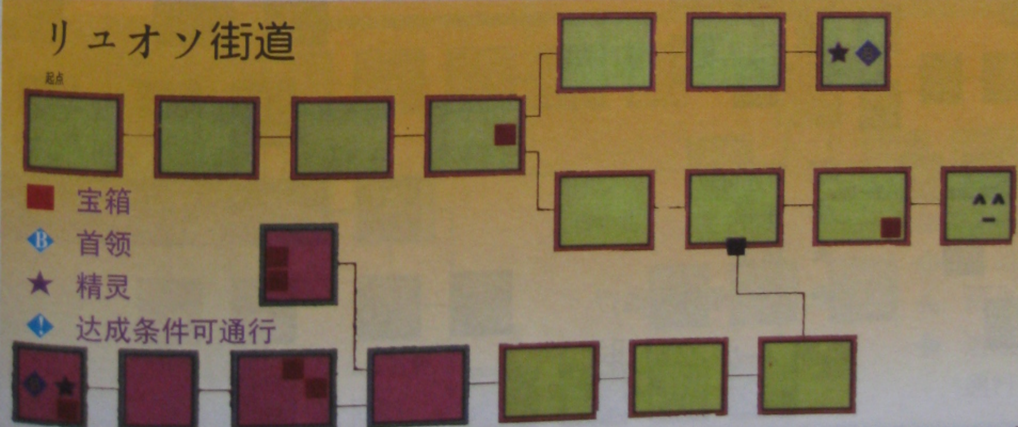


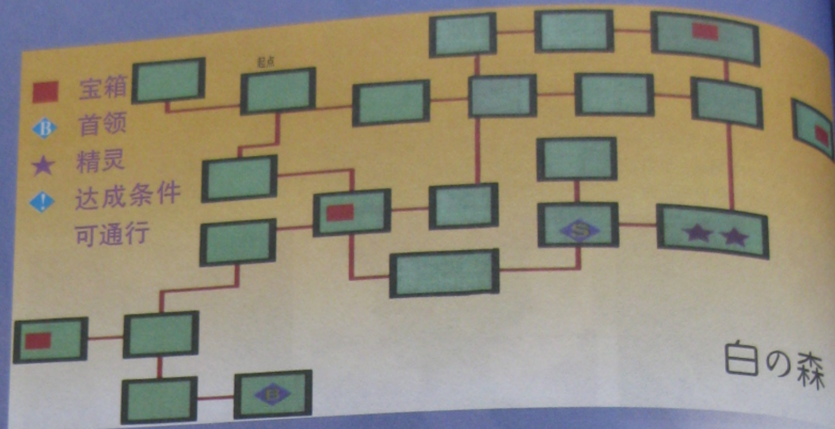


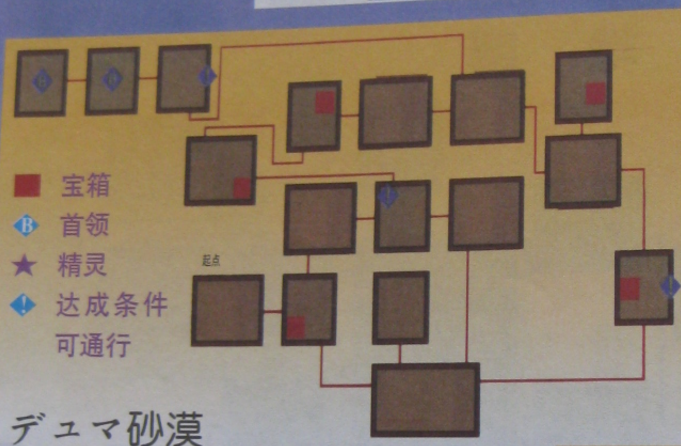


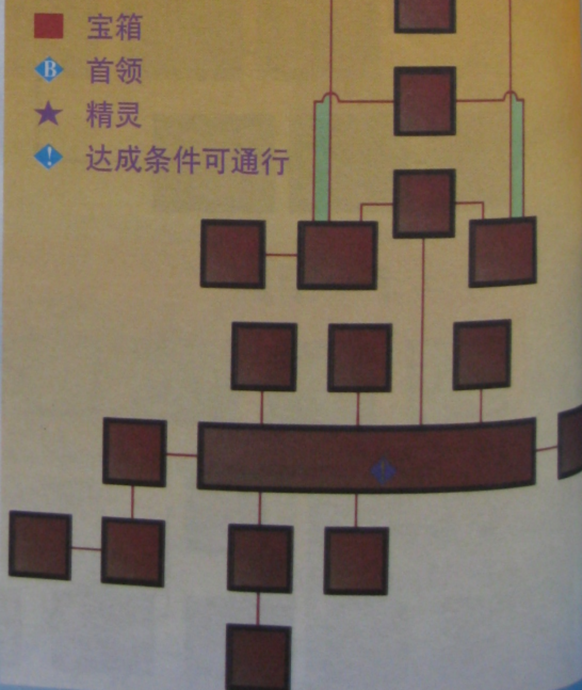
地 



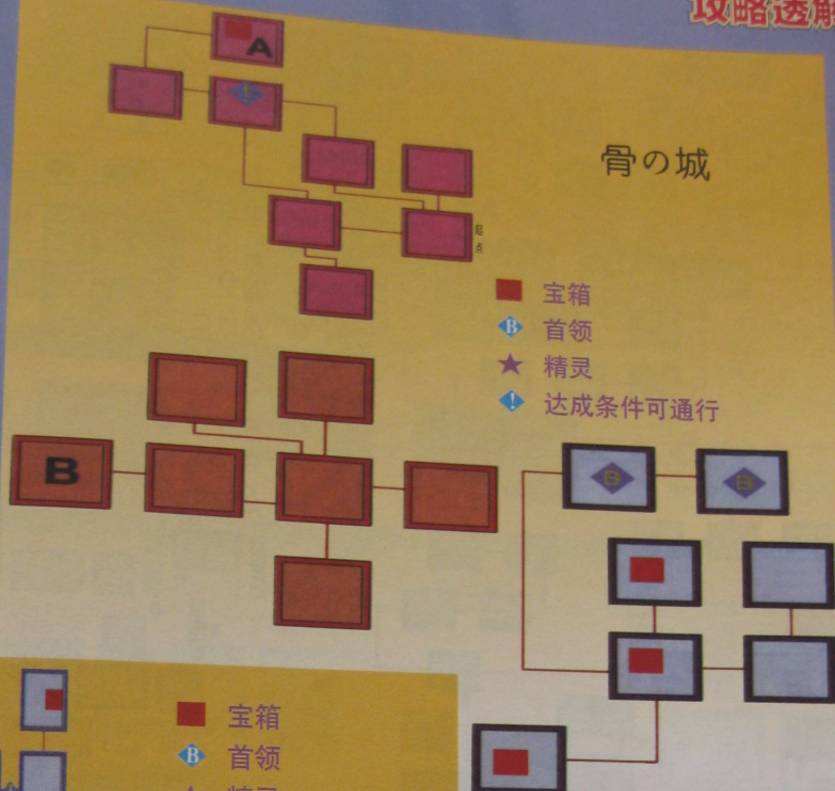



起点
宝箱
首领
精灵
达成条件
可通行
白の森

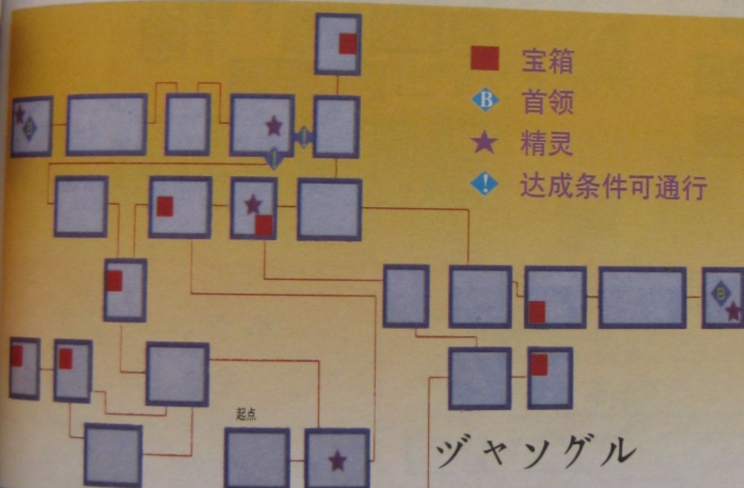

宝箱
首领
精灵
达成条件
可通行
起点
デュマ砂漠


海贼船
宝箱
首领
精灵
达成条件可通行

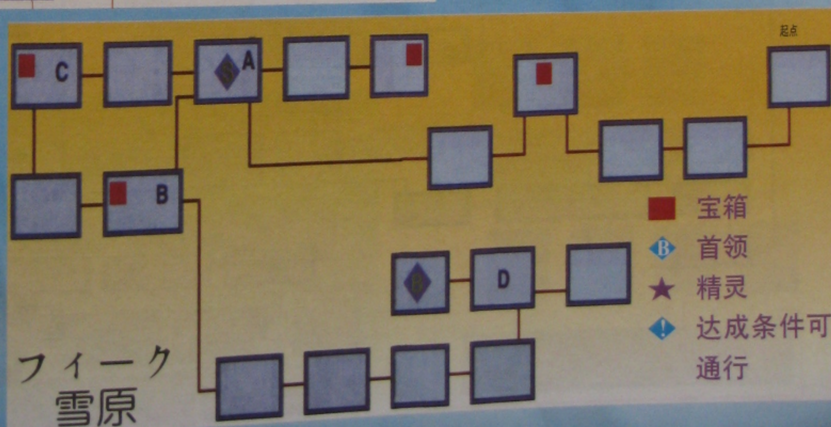

B
D
C
A
宝箱
首领
精灵
达成条件可通行
起点
ノルソ山脉



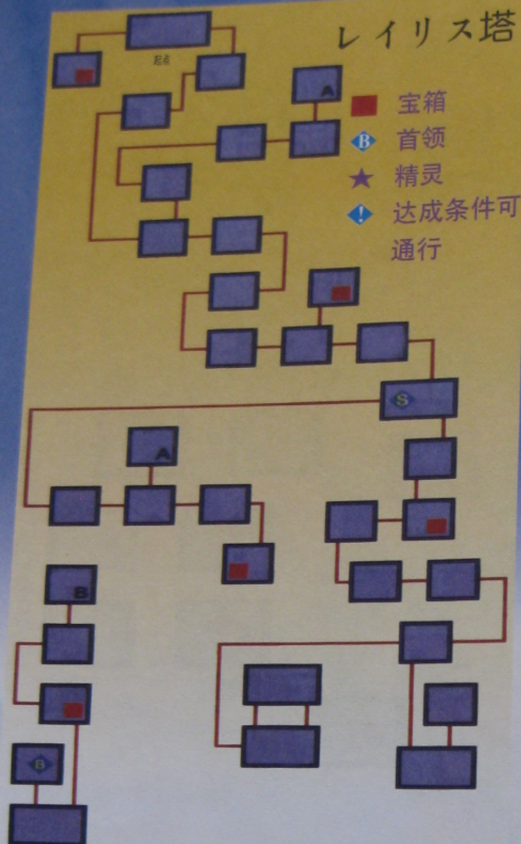
A
骨の城
起点
宝箱
首领
精灵
达成条件可通行
B



宝箱
首领
精灵
达成条件可通行
起点
ヅャソグル



C
A
起点
B
D
宝箱
首领
精灵
达成条件可通行
フィーク
雪原







ルツエイメア

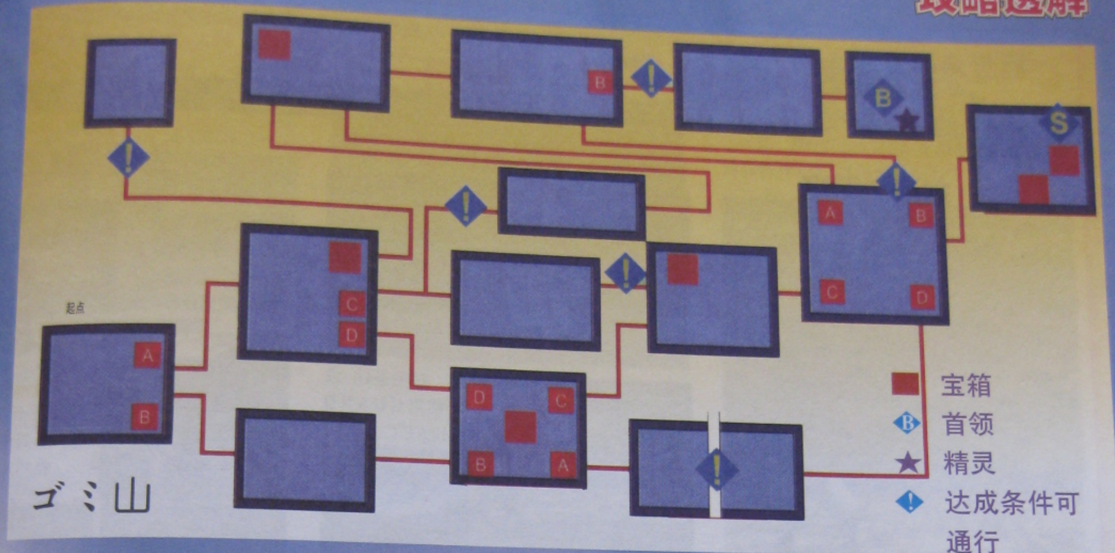
起点

宝箱

首领

精灵

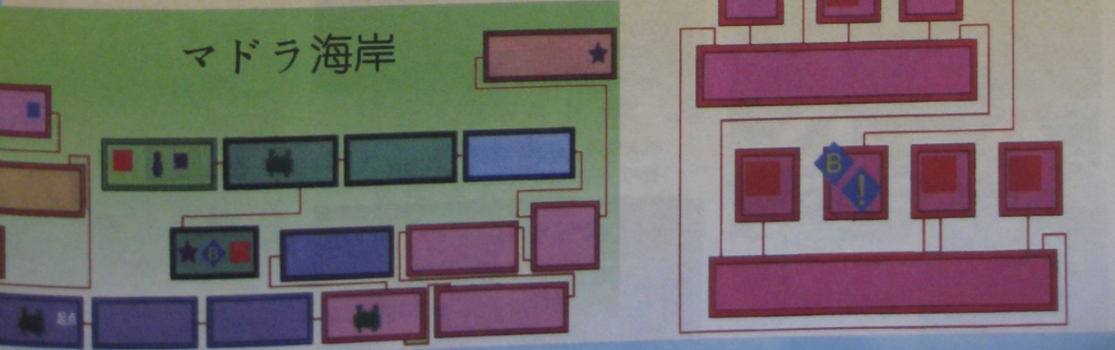
达成条件可通行



奈落

起点

宝箱
首领
精灵
达成条件可通行



SOUL CALIBUR

灵魂能力

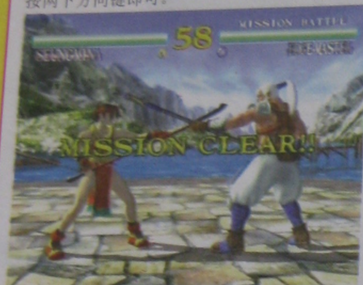
DC | NAMCO | GD-ROM
游戏类型：FIG | 发售日：已发售

剑圣之石窟

修行 1

过关条件:8 方向移动、绕对手一周

技巧:要 8 方向移动只要向想移动的方向连按两下方向键即可。



修行 2

过关条件 以SOUL CHARGE(X+Y+B)击中对手即可

技巧 在发动了SOUL CHARGE之后，待全身闪绿光时按攻击键击中对手即可。



修行 3:

过关条件 在4个不同方向投掷对手(X+A或Y+A)

技巧 只要在敌人的前方、后方、左侧及右侧施展投掷技将其摔倒4次即可。



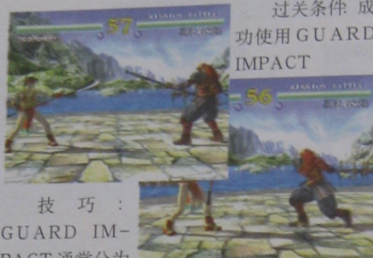
修行 4:

过关条件：以防御不能技击中对手

技巧：参考每个角色出招表



修行 5:



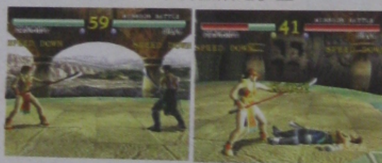
过关条件 成功使用GUARD IMPACT

技巧：GUARD IMPACT通常分为反弹(→+A或婧+A)及卸开(Ж+A或←+A)，只要看准对手来招来按键即可，不过要注意掌握好一个提前量的问题。

ツルクロードの遗迹

过关条件：打倒所有敌人

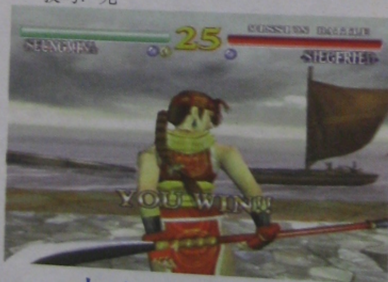
技巧：由于身处浮沙，所以应该速战速决，此外按 A 键跳起可以防止陷进沙里。



イソドの港街

过关条件：打倒所有敌人

技巧：无



トルュの地下迷宫

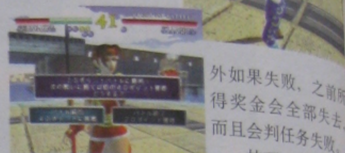
过关条件：打倒所有敌人

技巧 可以用SOUL CHARGE来提升速度



古代斗技场

过关条件：要一一条体力槽连胜六人，所得奖金会加倍，不过只要胜一人就可以完成任务。此外如果失败，之前所得奖金会全部失去，而且会判任务失败。



技巧：量力而行

エウリュディク

过关条件：击败所有敌人

技巧 由于有风，所以用击飞技把敌人打下擂台会比较容易



パルギア大神殿

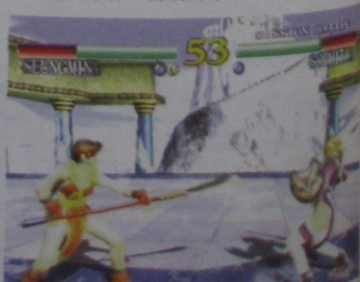
过关条件：击败所有敌人

技巧 尽量把敌人打到擂台两端的危险区域



クソベトクー神殿

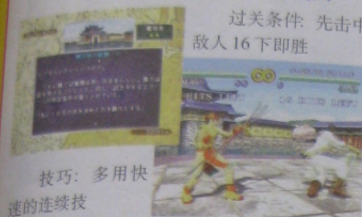
过关条件：击败所有敌人



技巧：由于中毒，所以要速战速决，此外按X+Y+B可补充能量

神宗帝之庭园～秋

过关条件：先击中敌人16下即胜

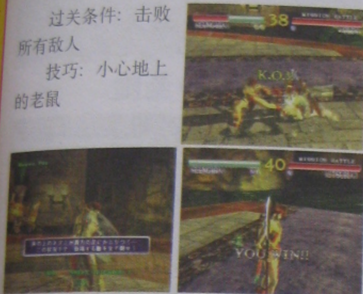


技巧：多用快速的连续技

マネーピット

过关条件：击败所有敌人

技巧：小心地上的老鼠



备中高松城

过关条件：把敌人击倒在地即可

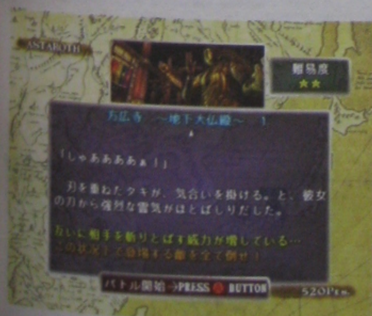
技巧：多用击飞技



方广寺

过关条件：击败所有敌人

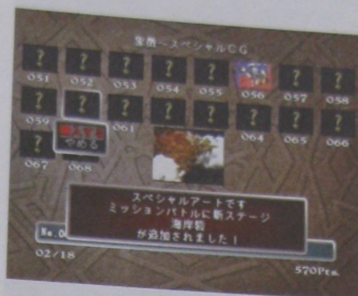
技巧：多用防御不能技



エイドリア号と海岸岩

过关条件：击败所有敌人

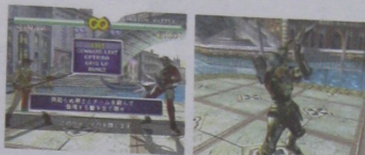
技巧：无



ヴェネツイア

过关条件：击败所有敌人

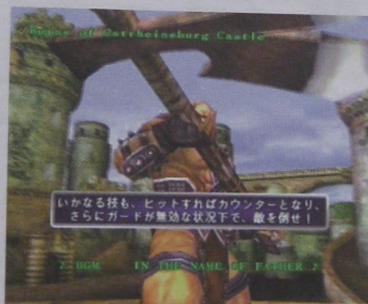
技巧：你有一个同伴帮助，因此比较容易



オストラインスパルク

过关条件：击败所有敌人

技巧：无



ヴァレンタイン邸

过关条件：击败所有敌人

技巧：小心敌人忽然加速



灵峰富士

过关条件：击败所有敌人

技巧 由于中毒，所以要速战速决



カオス～心象世界

过关条件：击败所有敌人

技巧：击中敌人可恢复部分体力值

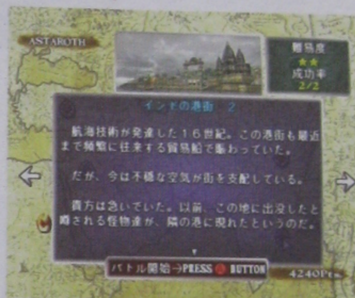
注：要打开265张图，然后再回到这里，击败这些BOSS，才可通关



イソドの港街 2

过关条件：击败所有敌人

技巧：有时间限制，要注意



ツルクロードの遗迹 2

过关条件：击败所有敌人

技巧：有浮沙，而且会中毒，不过如果击中敌人，能把毒传给他



トルュの地下迷宫 2

过关条件 击败所有敌人

技巧 多用SOUL



CHARGE来补充体力，此外要注意和敌人拉开距离，最好用武器较长的角色

エウリュディク2

过关条件：击败所有敌人

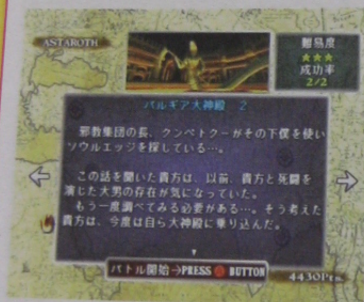
技巧：只有把敌人打到擂台外才可以胜利



パルギア大神殿2

过关条件：击败所有敌人

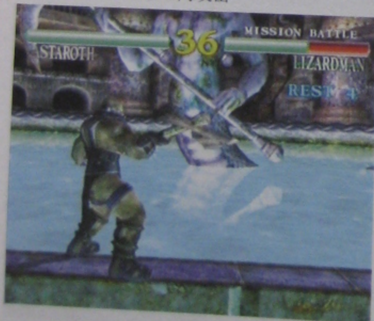
技巧：由于有强风，而且周围还有危险地带，所以最好多用击飞技



クソベトクー神殿2

过关条件：在限制时间内不被敌人打到

技巧：多用远距离攻击



备中高松城2

过关条件：击败所有敌人

技巧：由于体力会自动回复，所以开始时应多以游斗为主



マネーピット2

过关条件：击败所有敌人

技巧：由于只能看见敌人的武器，所以尽量用远距离攻击



神宗帝之庭园2

过关条件：击败所有敌人

技巧：只有使用防御不能技和投掷技才能战胜敌人



古代斗技场2

过关条件：要一条体力槽连胜八人，每胜一人所得奖金会加倍，不过只要胜一人就可以完成任务。此外如果失败，之前所得奖金会全部失去，而且会判任务失败。

技巧：量力而行



方广寺2

过关条件：击败所有敌人

技巧：对手回自动补充体力，所以要多用连续技来进攻



ヴァレンタイン邸2

过关条件：击败所有敌人

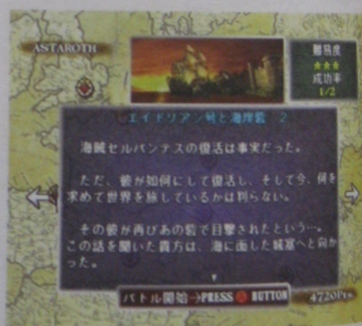
技巧：双方都见不到武器，所以最好多以远距离为主



エイドリア号と海岸岩2

过关条件：击败所有敌人

技巧：由于会被吸往场外，所以要时刻留意自己的位置



ヴェネツィア2

过关条件：击败所有敌人

技巧：这次有两个同伴了，难度不高



灵峰富士 2

过关条件：击败所有敌人

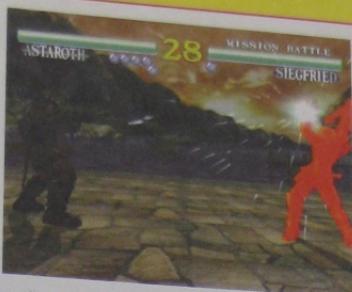
技巧：中毒、而且无法补充体力、所以要速战速决



剑圣の石窟 2

过关条件：击败所有敌人

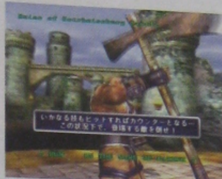
技巧：有时间限制，所以要速战速决



オストライソスパルク 2

过关条件：击败所有敌人

技巧：只有一条体力槽，所以要尽量拉开与敌人的距离，尽量减少受伤

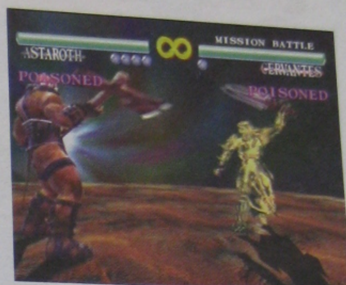


カオス～心象世界

过关条件：击败所有敌人

技巧：击中敌人可恢复部分体力值

完成地图上所有任务后，再完成这版就可以完全通关了，通关后如果出现ENDING的话，便是真正通关，如果没有出现ENDING的话，便要检查一下你是否真的打完了地图上所有任务。



隐藏要素大公开！

在游戏的"ART GALLERY"中，玩者可利用"PTS"来换取插画。而其实在换取插画之时，若玩者换取了一些特定的插画的话便会得到一些隐藏的对战地方及某角色的第三件衣服。以下就是所有的隐藏要素。(此游戏全图为338幅)

物语の始まリ～プローグ(001～002)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
003	30PTS	取得新地方"ツルクロードの遺跡"
005	30PTS	取得新地方"イッドの港街"
010	30PTS	取得新地方"トルェの地下迷宫"

导かし魂～バストアップ CG(013～032)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
019	50PTS	取得新地方"古代斗技场"
021	50PTS	取得新的对战地方"ツルクロードの遺迹"
026	50PTS	取得新地方"エウリュディク"
027	50PTS	取得新地方"パルギア大神殿"
031	50PTS	取得新地方"クッベトクー神殿"
032	50PTS	取得新的对战地主"备中高松城－冬"

导かし魂～バストアップ CG(2)(033～050)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
034	50PTS	取得新地方"新宗帝之庭园"
036	50PTS	取得新的战斗地方"エイドリア号と海岸岩"
037	50PTS	取得新地方"マネーピット"
039	50PTS	取得XIANGHUA的第三件服装
040	50PTS	取得新的战斗地方"备中高松城"
044	50PTS	取得网上PASSWORD;STAGE OF HISTORY

象征～スペツャル CG(051～068)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
054	50PTS	取隐藏模式"EXHIBITION THEATER"
056	50PTS	取得新地方"方广寺"
058	20PTS	取得XIANGHUA的第三件服装
060	50PTS	取得新地方"エイドリア号と海岸岩2"
065	50PTS	取得新地方"ヴェネツイア"
068	50PTS	取得新的对战地方"剑圣の石窟"

选ばれし英雄～キャラクター CG(069～090)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
070	30PTS	取得MAXI的第三件服装
071	30PTS	取得网上PASSWORD;POWER OF DAKNESS
079	80PTS	取得新的对战地方"トルュラ地下迷宫"
081	80PTS	取得新地方"オストライソスパルク"
082	80PTS	取得新地方"ヴァレッタイッ邸"
083	80PTS	取得新的对战地方"神宗帝之庭园－秋"
084	80PTS	取得新地方"灵峰富士"

魂の肖像～キャラクター CG キャラクター－イラスト(091～109)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
093	50PTS	取得新地方"イッドのツルロド港街2"
094	50PTS	取得VOLDO的第三件服装
101	50PTS	取得新地方"ツルクロードの遺迹"
104	50PTS	取得新的对战地方"クッベトクー神殿"
106	50PTS	取得新地方"トルュの地下迷宫2"

剣にモ魅せられし者～モノクイラスト(110～126)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
110	30PTS	取得网上PASSWORD;AGE OF APOCALYPSE
116	80PTS	取得新的对战地方"エウリュディク2"
117	80PTS	取得新地方"パルギア大神殿2"
122	80PTS	取得新地方"グッベトクー神殿2"
123	80PTS	取得新的对战地方"ツルロドの遺迹"

魂の诞生～キャラクロイラフ(127～156)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
130	120PTS	取得新的对战地方"カオス－心象世界"
132	120PTS	取得新地方"备中高松城2"
134	120PTS	取得新地方"マネーピット2"
137	120PTS	取得TAKI的演武
143	120PTS	取得新地方"神宗帝之庭园2"
148	120PTS	取得新地方"古代斗技场"
153	50PTS	取得网上PASSWORD;EYE OF EVIL
155	120PTS	取得VOLDO的演武

战士の横颜～(157～185)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
167	120PTS	取隐藏模式"EXTRA SURVIAL"
169	120PTS	取得新地方"方广寺2"
176	50PTS	取得SOPHITIA的第三件服装
178	120PTS	取得新地方"ヴァレッタイッ邸2"
179	50PTS	取隐藏模式"OPENING DIRECTION"
180	120PTS	取得新地方"海岸岩2"
183	50PTS	取得NIGHTMARE的演武

战士の横颜 2(186～215)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
188	80PTS	取得新地方"灵峰富士2"
189	80PTS	取得ASTAROTH的演武
198	200PTS	取得HWANG的演武
199	200PTS	取得新地方"剑圣の石窟2"
207	80PTS	取得YOSHIMITSU的演武
214	80PTS	取得网上PASSWORD;SOUL OF HERO
215	200PTS	取得新地方"オストライソスパルク2"

旅の终わりに～エソディイソグ(216～245)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
224	800PTS	取得WEPON SELECT
225	800PTS	取得LIZARD MAN的演武
229	800PTS	取得SIEGFRIED的演武
230	800PTS	取得MAXI的演武(特别版)
233	800PTS	取得ROCK的演武
239	800PTS	取得SEUNG MINNA的演武

旅の终わりに 2～エソディイソゲ～(246～265)

插画的编号	必须的"PTS"	所到的隐藏要素
248	800PTS	取得网上PASSWORD;TERROR OF NIGHTMARE
252	800PTS	取得CERVANTES的演武
256	800PTS	取得EDGE MASTER的演武
265	800PTS	取得隐藏模式METAL MODE



GB	KONAMI	盒带
	游戏类型：ETC	发售日：已发售

陷阱卡

720张卡中，共有十张陷阱卡。这些新加入《DM2》的卡，在对战中相当实用。

681 粘着テープの家
对手500以下攻击力的卡攻击时，即减。

682 ねずみ取り
对手1000以下攻击力的卡攻击时，即减。

683 ベアトラップ
对手1500以下攻击力的卡攻击时，即减。

684 見えないピアノ线
对手2000以下攻击力的卡攻击时，即减。

685 硫酸のたまった落とし穴
对手3000以下攻击力的卡攻击时，即减。

686 万能地雷グレイモヤ
对手攻击时，即减。

687 天狗のうちわ
对手使用直接攻击的卡时，反而会扣掉对手本身的能源。

688 シモッチによる副作用
对手使用回复魔法卡时，反而会扣掉对手本想回复的能源。

689 あまのじゃくの呪い
对手使用魔法卡强化怪物卡时，反而会变成减弱怪物卡的攻击防守力。

690 偽物のわな
没有任何作用，是假的陷阱，用来欺骗对手，虚张声势。

仪式卡

《DM2》的一大新元素，从原著漫画中移植出来的卡，连游戏王公式卡也没有，是《DM2》独有的。每张仪式卡本身都可以召唤一张特定的罕有卡，但必须与三张祭品卡同时使用。

仪式发动的方法

首先要将特定的三张卡(祭品)先后放在场中，放妥后便可以选仪式卡发动仪式。仪式发动后，三张卡便会变成一张由仪式召唤来的卡。但是要注意的是仪式卡在使用后便会消失，而召唤出来的卡也只限在该场对战中使用。对战结束后，留下的只有作为祭品的三张卡。

通信融合

与《DM1》一样，可以通过对战线把几张卡通信融合成一张卡。当然需要两枚《DM1》才行。但在《DM2》，则可同时利用《DM1》和《DM2》来通信融合，而结果得出来的卡更是意想不到的。以下是通信融合的全表：

DM1⇆M2

101 邪炎の翼 + 168 暗黑火炎龙 + 147 モンスターエッグ = 555 レッドドラゴン
274 绿树の灵王 + 10 暗黑ドラゴン + 147 モンスターエッグ = 571 密林の黑龟王
254 未熟な悪魔 + 253 エンジェルまじょ + 147 モンスターエッグ = 628 见习い魔女
237 はにわ + 23 邪悪なるワームビースト + 147 モンスターエッグ = 562 ニートルワーム
285 デビルスネーク + 23 邪悪なるワームビースト + 147 モンスターエッグ = 640 アッシドクロウラー
252 キャッツフェアリー + 200 プチリュウ + 147 モンスターエッグ = 603 フェアリードラゴン
253 エンジェルまじょ + 260 月の女神エルザェム + 147 モンスターエッグ = 429 きまぐれの女神
139 ブルーアイドシルバーゾンビ + 296 ワンアイドシールドドラゴン + 147 モンスターエッグ = 545 スケルゴン
152 とろける赤き影 + 12 バーバリアン2号 + 147 モンスターエッグ = 554 バーバリアン1号
228 森の尸 + 207 スピック + 147 モンスターエッグ = 541 ハネハネ
349 六亡星の呪缚 × 3 = 669 暗の呪缚
350 暗をかき消す光 × 3 = 348 光の护封剑
325 机械改造工场 × 3 = 658 メタル化
62 ハーピィレディ + 264 ウィングエッグエルフ + 253 エンジェルまじょ = ハーピィの羽根ぼうき
167 太古の壶 + 40 壶魔人 + 122 ヤムタノ龟绘卷 = 329 ドラゴン族封印の壶

DM2⇆M2

545 スケルゴン + 23 邪悪なるワームビースト + 103 转职の魔镜 = 39 カースオブドラゴン
545 スケルゴン + 298 魔头を持つ邪龟 + 103 转职の魔镜 = 39 カースオブドラゴン
545 スケルゴン + 101 邪炎の翼 + 103 转职の魔镜 = 39 カースオブドラゴン
33 ジャッジマン + 586 ドッペルゲンガー + 103 转职の魔镜 = 38 暗黑骑士ガイア
12 バーバリアン2号 + 586 ドッペルゲンガー + 103 转职の魔镜 = 38 暗黑骑士ガイア
15 炎の剑士 + 586 ドッペルゲンガー + 103 转职の魔镜 = 38 暗黑骑士ガイア
143 时の魔人ネクロランサ + 428 セイントマジシャン + 103 转职の魔镜 = 16 时の魔术师
200 プチリュウ + 429 きまぐれの女神 + 103 转职の魔镜 = 4 ベビードラゴン
603 フェアリードラゴン + 429 きまぐれの女神 + 103 转职の魔镜 = 4 ベビードラゴン
287 黑い影の鬼王 + 541 ハネハネ + 103 转职の魔镜 = 26 ミノタウルス
14 牛魔人 + 541 ハネハネ + 103 转职の魔镜 = 26 ミノタウルス
113 ダークグレイ + 551 バーバリアン2号 + 103 转职の魔镜 = 91 ケンタウロス
246 魂を狩る者 + 551 バーバリアン2号 + 103 转职の魔镜 = 91 ケンタウロス
10 暗黑のドラゴン + 555 レッドドラゴン + 103 转职の魔镜 = 82 レッドアイズブラックドラゴン
168 暗黑火炎龙 + 555 レッドドラゴン + 103 转职の魔镜 = 82 レッドアイズブラックドラゴン
571 密林の黑龟王 + 555 レッドドラゴン + 103 转职の魔镜 = 82 レッドアイズブラックドラゴン
366 迷宫壁ーラビリンスウォールー + 368 シャドウグール + 652 迷宫变化 = 369 ウォールシャドウ

各仪式所需的祭品及召唤出来的卡：

仪式	祭品	召唤怪物	
665 千年の盾の仪式	守备力高の怪物 × 3	362 千年の盾 攻击力：0 守备力：3000	种族：战士 召唤魔族：土魔族
666 ヤマトランノ仪式	兽战士族 龟族 炎族	357 ヤマトラン 攻击力：1600 守备力：1800	种族：ドラゴン 召唤魔族：炎魔族
667 ゲートガーディアン	371 雷魔神 372 风魔神 373 水魔神	374 ゲートガーディアン 攻击力：3750 守备力：3400	种族：战士 召唤魔族：恶魔魔族
670 カオスの仪式	27 ルイーズ 38 ガイア 58 クリボー	364 カオスソルジャー 攻击力：3000 守备力：2500	种族：战士 召唤魔族：恶魔魔族
675 究极龟の仪式	1 青眼の白龙 × 3	380 青眼の究极龟 攻击力：4500 守备力：3800	种族：ドラゴン 召唤魔族：白魔族
676 踊りによらる诱発	249 水の踊り子 395 ダンシングエルフ 511 ビーンソルジャー	701 ダンシングソルジャー 攻击力：1950 守备力：1850	种族：战士 召唤魔族：白魔族
677 ハンバーガーのレシピ	14 牛魔人 295 バイオプラント 547 グリグル	702 ハングリーバーガー 攻击力：2000 守备力：1850	种族：战士 召唤魔族：恶魔魔族
678 千年原人の复活	3 サイクロプス 64 タイガーアックス 453 千年ゴーレム	703 千年原人 攻击力：2750 守备力：2500	种族：兽战士 召唤魔族：森魔族
679 ローの祈り	160 マグネッツ1号 161 マグネッツ2号 535 カマキラー	704 ローガーディアン 攻击力：2050 守备力：2500	种族：战士 召唤魔族：白魔族
680 三本角の仪式	6 グレムリン 47 サイガー 571 密林の黑龟王	705 トライホーンドラゴン 攻击力：2850 守备力：2350	种族：ドラゴン 召唤魔族：恶魔魔族
692 龟の誓い	89 カタパルトタートル 449 3万年の白龟 451 カニカブト	710 クラブタートル 攻击力：2550 守备力：2500	种族：水 召唤魔族：水魔族
693 反面の契约	102 暗の反面 182 反面道化 220 反面魔道士	720 暗と光の反面 攻击力：2000 守备力：1800	种族：魔法使い 召唤魔族：幻想魔族
694 チャクラの复活	恶魔族 × 3	709 チャクラ 攻击力：2450 守备力：2000	种族：恶魔 召唤魔族：黑魔族
695 人形の仪式	166 谜のくぐつし 机械族 × 2	715 キラーパペット 攻击力：2000 守备力：2350	种族：恶魔 召唤魔族：恶魔魔族
696 ジャベリンビートルの契约	52 ヘラクレスビートル 480 クワガタアルフア 533 クワガーヘラクレス	717 ジャベリンビートル 攻击力：2450 守备力：2550	种族：昆虫 召唤魔族：森魔族
697 ガルマソドの誓い	621 サキュバスナイト 剑士 × 2	716 ガルマソード 攻击力：2550 守备力：2150	种族：战士 召唤魔族：恶魔魔族
698 コスモクイーンの祈り	266 剑の女王 635 女王の影武者 638 红叶の女王	708 コスモクイーン 攻击力：2900 守备力：2450	种族：魔法使う 召唤魔族：幻想魔族
699 スカルライダーの复活	146 ドクロの寺院 479 コカローチナイト 485 コロガーシ	719 スカルライダー 攻击力：1900 守备力：1850	种族：アンデット 召唤魔族：土魔族
700 要塞クジラ	436 ホワイトドルフィン 438 メタルフィッシュ 441 サイボーグバス	718 要塞クジラ 攻击力：2350 守备力：2150	种族：鱼 召唤魔族：水魔族



508 マカ.ザウルス

攻撃力：1800　守備力：1400
種族：機械　召喚：土魔族
系列：恐龍＋機械
素材A：
059 マンモスの墓場
105 トモザウルス
218 二つのを持つ闇の支配
568 恐龍人
573 ベビー.ティーレックス
素材B：
283 ホログラー
394 鐵のサソリ
410 カラクリ蜘蛛
411 バット
417 ミスター.ボンバー
420 デビル.フランゲン
421 コマンダー
422 人造人間７號
544 大砲だるま
580 バトローツ.ロボ
585 メカニカルスネイル
素材A：
080 ワイルド.ラプター
570 トラコドン
素材B：
275 陸戰型 バグロス
406 カッTSー.ロボ
414 シャベル.クラッシャー
418 ゴルゴイル
514 ブリイブ.シザー
643 ディスク.マジシャン

511 ビーン.ソルジャ

攻撃力：1400　守備力：1300
種族：植物　召喚：森魔族
系列：植物＋戦士
素材A：
008 きのこマン
075 人喰い植物
123 ダーク.プラント
158 マニーター
180 アルラウネ
238 ヤシの木
488 レインボー.ブラワー
489 マグナム.リリィ
510 笑う花
547 グリグル
579 深淵にさく花
588 命ある花瓶
589 テンタクル.プラント
素材B：
100 格鬥戦士アルティメーター
107 シャドウ.ファイター
118 物陰之協力者
138 鎧魂之石像

147 モンスター.エッグ
156 ハードアーマー
160 マグネッツ１號
161 マグネッツ２號
172 アーメイル
182 假面道化
185 コビックス
195 ドローン
214 紫炎之影武者
224 トラップ.マスター
226 デス.ストーカー
231 ウッド.ジョーカー
250 冰
267 惡之無名戦士
399 異國之劍士
469 青い忍者
553 マタンゴ
559 オシロ.ヒーロー
586 ドッブルグンガー
素材A：
273 悟りの老樹
274 綠樹之靈
567 魔界のイバラ
620 スナーク.バーム
素材B：
110 東方之英雄
120 ドリーム.ピエロ
151 赤き劍のライムンドス
166 鏈之傀儡師
235 森之住人 ウダン
236 冥界之番人
256 異次元之戦士
262 アイルの小人劍士
290 月之使者
293 伝説之劍豪 マサキ
294 魔裝騎士 ドラゴネス
354 くいくるみ
502 ドラゴヒューマン

518 岩石カメッTSー

攻撃力：1450　守備力：2200
種族：水　召喚：土魔族
系列：水＋岩石
素材A：
177 モンスタートウ
503 タートル.狸
素材B：
028 岩窟魔人オーガ.ロック
167 太古之壺
237 はにわ
244 マグマン
257 ストーン.アルマシラー
505 フリズマン
516 ムカムカ
[illegible] ポットザ.トリック
591 メタモルホット
素材A：

193 タートル.タイガー
素材B
263 ウォー.アース
455 ガンロック
456 岩之戦士
457 ストーン.ゴースト
515 イースター島のモアイ
623 泥に潜み棲むもお

520 ダートル.ハード

攻撃力：1900　守備力：1700
種族：水　召喚：水＋鳥獸
素材A：
177 モンスタートル
503 タートル.狸
素材B：
207 スピック
300 ドレイク
538 コケ
素材A：
183 タートル.タイガー
素材B：
186 ミラージュ
272 マプラス
552 ワイバーン
581 タクヒ

529 フレイム.ケルベロス

攻撃力：2100　守備力：1800
種族：炎　召喚：森魔族
系列：獸＋炎魔族
素材A：
047 サイガー
061 オオカミ
065 シルバー.フォング
素材B：
040 悪魔人
101 邪炎之翼
133 炎之騎士 キラー
142 火を操る者
154 ファイヤー.デビル
157 火炎草
172 アーメイル
176 ファイヤー.アイ
210 スティング
214 紫炎之影武者
215 フレイム.ゴースト
242 運命のろうそく
244 マグマン
417 ミスター.ボンバー
644 フレイム.ヴァイパー
素材A：
113 ダーク.グレイ
素材B：
040 悪魔人
101 邪炎之翼
133 炎之騎士 キラー
142 火を操る者
154 ファイヤー.デビル
157 火炎草
172 アーメイル
176 ファイヤー.アイ
210 スティング
214 紫炎之影武者
215 フレイム.ゴースト
242 運命のろうそく
244 マグマン
417 ミスター.ボンバー
644 フレイム.ヴァイパー
素材A：
188 ファランクス
189 フュージョニスト
202 デーモン.バーバー
素材B：
157 火炎草
172 アーメイル
176 ファイヤー.アイ
154 ファイヤー.デビル
142 炎を操る者
133 炎之騎士 キラー
101 邪炎之翼
040 悪魔人
210 スティング
214 紫炎之影武者
215 フレイム.ゴースト
242 運命のろうそく
244 マグマン
417 ミスター.ボンバー
644 フレイム.ヴァイパー
素材A：

272 マプラス
291 炎之魔人
素材B：
248 マスター.アン.エキスパート
255 フリヴェント.ラット
201 キラーパンダ
121 眠れる獅子
素材A：
282 スリーピィ
素材B：
215 フレイム.ゴースト
242 運命のろうそく
244 マグマン
210 スティング
214 紫炎之影武者
157 火炎草
172 アーメイル
176 ファイヤー.アイ
154 ファイヤー.デビル
142 火を操る者
133 炎之騎士 キラー
101 邪炎之翼
040 悪魔人
417 ミスター.ボンバー
644 フレイム.ヴァイパー
素材A：
481 バーグラー
527 ミリス.レディエント
598 リトル.キメラ
604 イベル.ラット
629 鋼ネムミ
642 イリュージョン.シーブ
素材B：
417 ミスター.ブンバー
215 フレイム.ゴースト
242 運命のろうそく
210 スティング
214 紫炎之影武者
157 火炎草
172 アーメイル
176 ファイヤー.アイ
154 ファイヤー.デビル
142 火を操る者
133 炎之騎士 キラー
101 邪炎之翼
040 悪魔人
644 フレイム.ヴァイパー

531 砂之魔女

攻撃力：2100　守備力：1700
種族：岩石　召喚：黑魔族
系列：岩石＋魔法使用
素材A：
028 岩窟魔人オーガ.ロック
167 太古之謎
237 はにわ
257 ストーン.アルマジラー
素材B：
129 眠り子
180 アルラウネ
192 キーメイス
239 ヴィシュワ.ランディー
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
266 劍之女王
395 デンシング.エルフ
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
432 ウンディーネ
530 エルディーン
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者
素材A：
244 マカマン
素材B：
129 眠り子
180 アルラウネ
192 キーメイス
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
395 デンシンク.エルフ
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水

432 ウンディーネ
530 エルディーン
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
素材A：
263 ウォー.アース
454 破壊のゴーレム
455 ガンロック
456 岩之戦士
457 ストーン.ゴールド
515 イースター島のモアイ
623 泥に潜み棲むもの
素材B：
109 心眼之女神
234 斬首之美女
251 恍惚之人魚
280 王座之守護者
299 音女
363 妖精の贈りもの
430 水之魔導士
435 ウォーター.ガール
574 黒き森のウィッチ
600 ロックメイス
649 響女
素材A：
505 プリズマン
516 マカマカ
558 ポット.ザ.トリック
591 メタモルポッド
素材B：
129 眠り子
180 アルラウネ
192 キーメイス
239 ヴィシュワ.ランディー
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
266 劍之女王
395 デンシング.エルフ
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
530 エルティーン
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者

533 クワガー.ヘラクレス

攻撃力：1900　守備力：1700
種族：昆虫　召喚：惡魔魔族
系列：昆虫＋昆虫
素材A：
480 クワガタ.アルファ
素材B：
053 キラー.ビー
221 蜘蛛男
480 クワガタ.アルファ
535 カマキラー
576 ツンドラの大サソリ

539 デッド.シャーク

攻撃力：1100　守備力：700
種族：アンデット　召喚：惡魔魔族
系列：水＋アンデット
素材A：
247 ルート.ウォーター
436 ホワイト.ドルフィン
素材B：
009 ヘルバウンド
024 ワイト
108 手招きする墓場
135 死者之腕
139 四眼のゾンビ
154 ファイヤー.デンビ
197 ゾンビランプ
203 ゴースト
215 フレイム.ゴースト
228 森之屍
548 骨ネズミ
556 さまよえる亡者

542 ナイル

攻撃力：1400　守備力：1600
種族：魚　召喚：水魔族
系列：水＋機械
素材A：
247 ルート.ウォーター

436 ホワイトドルフィン
素材 B：
283 ホログラー
385 鐵のサソリ
410 カラクリ蜘蛛
411 バット
417 ミスター.ボンバー
420 デビル.フランケン
421 コマンダー
422 人造人間7號
544 大砲だるま
580 パトロール.ロボ
585 メカニカルスネイル
素材 A：
251 恍惚之人魚
543 岩魚
546 魚ギョ戰士
素材 B：
406 カッター.ロボ
414 シャビル.クラッシャー
418 ゴルゴイル
514 ブレイブ.シザー
643 ディスク.マジシャン

545 スケルゴン

攻擊力：1700　守備力：1900
種族：アンデット　召喚：惡魔魔族
系列：アンデット＋アンデット
素材 A：
097 ドラゴン.ゾンビ
素材 B：
004 ベビー.ドラゴン
009 ヘルバウンド
024 ワイト
096 鎧武者ゾンビ
097 ドラゴン.ゾンビ
098 マーダーサーカス.ゾンビ
108 手招きする墓場
122 ヤマタノ龍繪卷
135 死者之腕
138 龍魂之石像
139 青眼の銀ゾンビ
154 ファイヤー.デビル
197 ゾンビランプ
200 プチリュウ
203 ゴースト
215 フレイム.ゴースト
228 森之屍
296 一眼之盾龍
298 魔頭を持つ邪龍
359 2人3脚ゾンビ
539 デッド.シャーク
548 骨ネズミ
556 さまよえる亡者

546 魚ギョ戰士

攻擊力：1250　守備力：900
種族：魚　召喚：水魔族
系列：水＋戰士
素材 A：
…7 ルート.ウォーター
…6 ホワート.トルフィン
素材 B：
…0 格鬥戰士アルティメーター
…7 シャドウ.ファイター
…8 物陸之協力者
…8 龍魂之石像
…7 モンスター.エッグ
…5 ハードアーマー
…9 マグネッツ1號
…1 マグネッツ2號
…2 アーメイル
…2 假面道化
…コビックス
…トローン
…紫炎之影武者
…トラップ.マスター
…デス.ストーカー
…ウッド.ジョーカー
…冰
…劍之女王
…惡之無名戰士
…異國之劍士
…青い忍者
…ドッペルゲンガー
…女王之影武者
…A
…恍惚之人魚
…B：
…東方之英雄
…ドリーム.ピエロ
…赤い劍のライムンドス
…龍之魔鋼師
…森之住人 ウダン

262 アイルの小人戰士
280 王座之守護者
290 月之使者
293 伝説之劍豪 マサキ
294 魔假騎士 ドラゴネス
299 貴女
354 くいぐるみ

551 デーク.エルフ

攻擊力：2000　守備力：800
種族：魔法使用　召喚：黑魔族
系列：天使＋黑魔族
素材 A：
264 ウィング.エッグ.エルフ
395 デンシング.エルフ
素材 B：
021 封印されしエクゾディア
102 闇之假面
104 黑魔族のカーテン
129 眠り子
148 闇を司る影
169 深淵之冥王
173 デーク.プリスナー
175 魔天老
178 キラー.ザクロー
179 サターナ
182 假面道化
190 レッド.エース
224 トラップ.マスター
231 ウッド.ジョーカー
239 ウィシュウ.ランディー
253 エンジェル.魔女
267 惡之無名戰士
268 にしたがう者
269 破壞神 ウァサーゴ
271 メギラス.ライト
279 キンク.スモーク
288 闇之芸術家
387 魔法のランプ
530 エルデイーン
563 屋根裡の物の怪
628 見習的魔女

564 金色之魔像

攻擊力：2200　守備力：1800
種族：アンデット　召喚：惡魔魔族
系列：アンデット＋アンデット
素材 A：
059 マンモスの墓場
素材 B：
009 ハルバウンド
024 ワイト
096 鎧武者ゾンビ
097 ドラゴン.ゾンビ
098 マーダーサーカス.ゾンビ
108 手招きする墓場
135 死者之腕
154 ファイヤー.デリル
197 ゾンビランプ
203 ゴースト
215 フレイム.ゴースト
228 森之屍
359 2人3腳ゾンビ
539 デッド.シャーク
548 骨ネズミ
556 さまよえる亡者

567 魔界のイバラ

攻擊力：1200　守備力：900
種族：植物　召喚：惡魔魔族
系列：植物＋惡魔
素材 A：
504 魔界植物
素材 B：
005 ガーゴイル
048 クリッター
058 クリボー
102 闇之假面
137 なぞの手
148 闇を司る影
173 ダーク.プリズナー
175 魔天老
178 キラー.ザ.クロー
181 ダーク.シェイド
222 ミッドナイト.デビル
232 魔人銃
240 デス.フット
242 運命のろうそく
245 D ナポレオン
254 未熟的惡魔
261 惡魔之鎖
269 破壞神 ヴァセーゴ
271 メギラス.ライト

279 キング.スモーク
288 闇之芸術家
295 バイオ.プラント
402 モンスター.アイ
490 ニーデル.ボール
504 魔界植物
563 屋根裡の物の怪
611 惡魔之偵察者

571 密林之黑龍王

攻擊力：2100　守備力：1800
種族：ドラゴン　召喚：森魔族
系列：ドラゴン＋植物
素材 A：
004 ベビー.ドラゴン
122 ヤマタノ龍繪卷
200 プチリュウ
296 一眼之盾龍
298 魔頭を持つ邪龍
素材 B：
008 きのこマン
075 人喰い植物
123 ダーク.プラント
157 火炎草
158 マニーター
180 アルラウネ
238 ヤシの木
488 レイポー.フラワー
489 マグナム.リリィ
510 笑う花
547 グリグル
579 深淵にさく花
588 命ある花瓶
589 タンタクル.プラント
素材 A：
010 暗黑之龍王
561 レッサー.ドラゴン
603 フェアリー.ドラゴン
素材 B：
273 悟りの老樹
274 綠樹之靈王
567 魔界のイバラ
620 スネーク.パーム

582 ヴァルキリー

攻擊力：1800　守備力：1700
種族：天使　召喚：白魔族
系列：天使＋天使
素材 A：
109 心眼之女神
素材 B：
109 心眼之女神
234 斬首之美女
251 恍惚之人魚
280 王座之守護者
363 妖精の贈りもの
430 水之魔導士
435 ウォーター.ガール
574 黑き森のウィッチ
584 封印之鎖
600 ロッメイス
601 デンダネス
608 フレンドシップ
616 勇氣之砂時計
素材 A：
192 キーメイス
素材 B：
129 眠り子
192 キーメイス
198 ハッピー.ラヴァー
208 プチテンシ
229 命之砂時計
239 ヴィシャワ.ランティー
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルサェム
266 劍之女王
276 北風和太陽
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
432 ウンディーネ
492 スーパースター
530 エルディーン
540 スケルエンジェル
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者
素材 A：
208 プチテンシ
229 命之砂時計
276 北風和太陽

429 きまぐれの女神
素材 B：
129 眠り子
180 アルラウネ
239 ヴィシュウ.ランディー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
266 劍之女王
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
432 ウンディーン
530 エルディーン
592 ミュースの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者
素材 A：
260 月之女神 エルザェム
素材 B：
129 眠り子
239 ヴィシュウ.ランディー
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンシェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
266 劍之女王
276 北風和太陽
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
432 ウンディーネ
492 スーパースター
530 エルティーン
540 スケルエンジェル
592 ミュースの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者
素材 A：
264 ウインウ.エッグ.エルフ
素材 B：
180 アルラウネ
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
429 きまぐれの女神
431 冰水
432 ウンディーネ
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
素材 A：
395 ダンシング.エルフ
素材 B：
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
395 ダンシング.エルフ
429 きまぐれの女神
431 冰水
432 ウンディーネ
540 スケルエンジェル
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
素材 A：
492 スーパースダー
540 スケルエンジェル
素材 B：
129 眠り子
180 アルラウネ
239 ヴィシュワ.ランディー
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
266 劍之女王
428 聖なる魔術師
431 冰水
530 エルディーン
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者
素材 A：
584 封印之鎖
601 テンテンス
608 フレンドシップ
616 勇氣之砂時計
素材 B：
234 斬首之美女
251 恍惚之人魚
280 王座之守護者
363 妖精の贈りもの
430 水之魔導士
435 ウォーター.ガール
574 黑き森のウイッチ
600 ロックメイス

素材 A：
592 ミューズノ天使
素材 B：
129 眠り子
239 ヴィシュウ.レンディー
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
266 劍之女王
428 聖なる魔術師
431 冰水
530 エルディーン
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者

587 モン.ラーバス

攻擊力：1300　守備力：1400
種族：獸　召喚：森魔族
系列：獸＋獸
素材 A：
155 ラーバス
素材 B：
047 サイガー
061 オオカミ
065 シルバー.フォング
113 ターク.クレイ
155 ラーバス
159 ティッグ.ビーク
187 ヘルゲート.ディーグ
188 ファランクス
189 フュージョニスト
202 デーモン.ビーハー
212 ハヒロン
252 キャッツ.フェアリー
282 スリーヒィ
481 ハークラー
527 ミリス.レディエント
541 ハネハネ
598 リトル.キメラ
604 イヘル.ラット
629 鎧ネズミ
642 イリューション.シーブ

593 炎を食らう大龜

攻擊力：1400　守備力：1800
種族：水　召喚：水魔族
系列：水＋炎魔族
素材 A：
177 モンスタートル
503 タートル.狸
素材 B：
040 壺魔人
101 邪炎之翼
133 炎之騎士 キラー
154 ファイヤー.デビル
157 火炎草
172 アーメイル
176 ファヤー.アイ
210 スティング
214 紫炎之影武者
215 フレイム.コースト
242 運命のろうそく
417 ムスター.ホンハー
644 フレイム.ウァバー
素材 A：
193 タートル.タガー
素材 B：
291 炎之魔神

594 バラに棲む惡靈

攻擊力：2000　守備力：1800
種族：植物　召喚：惡魔魔族
系列：植物＋惡魔
素材 A：
180 アルラウネ
素材 B：
005 カーゴイル
048 クリッター
058 クリボー
102 闇之假面
137 なさの手
148 闇を司る影
162 惡魔之知惠
169 深淵之冥王
173 ダーク.フリスナー
175 魔天老
178 キラー.ザ.クロー
181 ダーク.シェイド
222 ミッドナイト.デビル
232 魔人銃
240 デス.フット

242 運命のろうそく
245 D.ナポレオン
254 未熟的惡魔
261 惡魔之鏡
269 破壞神 ウァサーゴ
271 メキラス.ライト
277 ゴーゴン.エッグ
279 キング.スモーク
286 闇之芸術家
295 バイオ.プラント
402 モンスター.アイ
490 ニートル.ホール
504 魔界植物
563 屋根裡の物の怪
611 惡魔之偵察者

595 アブソリューター

攻擊力：1300　守備力：1400
種族：鳥獸　召喚：幻想魔族
系列：惡魔＋鳥獸
素材A：
103 轉職之魔鏡
素材B：
552 ワイバーン
素材A：
186 ミラージュ
素材B：
103 轉職之魔鏡
186 ミラージュ
552 ワイバーン
素材A：
261 惡魔之鏡
素材B：
207 スピック
300 トレイク
538 コケ

610 でんきトカゲ

攻擊力：850　守備力：800
種族：雷　召喚：雷魔族
系列：雷＋爬虫類
素材A：
191 ララ.ライウーン
211 サンダー.キッス
463 エレクトリック.スネーク
537 メガ.サンダーボール
素材B：
285 デビル.スネーク
475 キラースネーク
536 メカレオン
590 くちばしヘビ

613 雙頭之雷龍

攻擊力：2800　守備力：2100
種族：雷　召喚：雷魔族
系列：ドラゴン＋雷
素材A：
097 ドラゴン.ゾンビ
素材B：
045 エレキッズ
191 ララ.ライウーン
211 サンダー.キッズ
461 ボルト.ペンキン
463 エレクトリック.スネーク
537 メガ.サンダーボール
610 でんきトカゲ

617 マリン.ビースト

攻擊力：1700　守備力：1600
種族：魚　召喚：水魔族
系列：魚＋獸
素材A：
060 グレート.ホワイト
素材B：
023 邪惡なるワーム.ビースト
121 眠れる獅子
201 キラーパンダ
248 マスター.アン.エキスパート
255 ブリヴェント.ラット
496 ウィルミー
607 グレート.ビル

620 スネーク.パーム

攻擊力：1000　守備力：1200
族：植物　召喚：森魔族
系列：爬虫類＋植物
素材A：
285 デビル.スネーク
475 キラー.スネーク
536 メカレオン
569 生き血をするもの
590 くちばしへび

素材B：
008 きのこマン
075 人喰い植物
123 ダーク.プラント
157 火炎草
158 マニーター
180 アルラウネ
238 ヤシの木
488 レインボー.フエアワー
510 笑う花
547 クリグル
579 深淵にさく花
588 命ある花瓶
589 タンタクル.プラント
素材A：
381 トゥーン.アルケーター
素材B：
273 悟りの老樹
274 綠樹之靈王

626 海原之女戰士

攻擊力：1300　守備力：1400
種族：魚　召喚：水魔族
系列：魚＋魚
素材A：
251 恍惚之人魚
素材B：
251 恍惚之人魚
435 ウォーター.ガール
574 黑き森のウィッチ
600 ロックメイス
素材A：
546 魚キョ戰士
素材B：
109 心眼之女神
251 恍惚之人魚
280 王座之守護者
290 音女
435 ウォーター.ガール
574 黑き森のウィッチ
600 ロックメイシュ

627 キュット.レディ

攻擊力：1900　守備力：2000
種族：獸戰士　召喚：森魔族
系列：獸＋戰士
素材A：
121 眠れる獅子
201 キラーパンダ
248 マスター.アン.エキスパート
255 ブリヴェント.ラット
素材B：
109 心眼之女神
234 斬首之美女
251 恍惚之人魚
280 王座之守護者
299 音女
363 妖精の贈りもの
430 水之魔導士
435 ウォーター.ガール
574 黑き森のウィッチ
600 ロックメイス
649 響女
素材A：
129 眠り子
180 アルラウネ
素材B：
047 サイガー
061 オオカミ
065 シルバー.フォング
113 ダーク.グレイ
188 ファランクス
189 フュージョニスト
202 デーモン.ビーバー
282 スリーピィ
481 バーグラー
527 ミリス.レディエント
598 リトル.キメラ
604 イビル.ラット
629 鎧ネズミ
642 イリュージョン.シーブ
素材A：
189 フュジョニスト
素材B：
192 キーメイス
239 ヴィシュワ.レンディー
243 ウォーター.エレメント
252 キャッツ.フェアリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
266 劍之女王
395 ダンシング.エルフ
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神

431 冰水
432 ウンディーネ
530 エルティーン
592 ミュースの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習的魔女
635 女王之影武者
素材A：
192 キーメイス
239 ヴィシュワ.ランディー
243 ウォーター.エレメント
252 キャッツ.フェアリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神　エルサレム
266 劍之女王
395 ダンシング.エルフ
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
530 エルディーン
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習之魔女
635 女王之影武者
素材B：
047 サイガー
061 オオカミ
065 シルハー.フォング
113 ダーク.グレイ
188 ファランクス
202 テーモン.ビーバー
282 スリーピィ
481 バーグラー
527 ミリス.レディエント
598 リトル.キメラ
604 イビル.ラット
629 鎧ネズミ
642 イリュージョン.シーブ
素材A：
432 ウンディーネ
素材B：
047 サイガー
061 オオカミ
065 シルバー.フォング
113 テーク.グレイ
188 ファランクス
202 デーモン.ヒーバー
282 スリーピィ

633 誕生的天使

攻擊力：1400　守備力：1700
種族：天使　召喚：白魔族
系列：天使＋鳥獸
素材A：
147 モンスター.エッグ
素材B：
175 魔天老
198 ハッピー.ラクァー
208 プチテンシ
229 命之砂時計
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
540 スケルエンジェル
628 見習之魔女
素材A：
264 ウィング.エッグ.エルフ
素材B：
189 フュージョニスト
198 ハッピー.ラヴァー
277 ゴーゴン.エッグ
540 スケルエンジェル
素材A：
277 ゴーゴン.エッグ
素材B：
175 魔天老
189 フュージョニスト
198 ハッピー.ラヴァー
208 プチテンシ
229 命之砂時計
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルサェム
395 ダンシング.エルフ
540 スケルエンジェル
628 見習之魔女

638 紅葉之女王

攻擊力：1800　守備力：1500
種族：植物　召喚：森魔族
系列：植物＋白魔族
素材A：
008 きのこマン
075 人喰い植物
123 ダーク.プラント
157 火炎草

158 マニーター
素材B：
129 眠り子
180 アルラウネ
192 キーメイス
239 ヴィシュワ.ランディー
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
266 劍之女王
395 ダンシンガ.エルフ
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
432 ウンディーネ
530 エルティーン
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者
素材A：
180 アルラウネ
素材B：
129 眠り子
180 アルラウネ
192 キーメイス
238 ヤシの木
239 ヴィシュワ.ランティー
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルサェム
266 劍之女王
395 ダンシング.エルフ
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
432 ウンティーネ
488 レインボー.フラワー
489 マグナム.リリィ
510 笑う花
530 エルティーン
547 フリフル
579 深淵にさく花
588 命ある花瓶
589 テンタクル.プラント
592 ミュースの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者
素材A：
238 ヤシの木
素材B：
129 眠り子
192 キーメイス
239 ウィシュワ.ランディー
243 ウォーター.エレメント
素材A：
238 ヤシの木
素材B：
252 キャッツ.ファリー
253 エンシェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
266 劍之女王
395 ダンシング.エルフ
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
432 ウンディーネ
530 エルティーン
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
628 見習い魔女
635 女王之影武者
素材A：
273 悟りの老樹
274 綠樹之靈王
587 魔界のイバラ
620 スネーク.パーム
素材B：
109 心眼之女神
234 斬首之美女
251 恍惚之人魚
280 王座之守護者
299 音女
363 妖精の贈りもの
430 水之魔導士
435 ウォーター.ガール
574 黑き森のウィッチ
600 ロックメイス
649 響女
素材A：
488 レインボー.フラワー
489 マグナム.リリィ

510 笑う花
547 クリグル
579 深淵にさく花
588 命ある花瓶
589 テンタクル.プラント
素材B：
129 眠り子
192 キーメイス
239 ヴィシュワ.ランディー
243 ウォーター.エレアリー
252 キャッツ.ファリー
253 エンジェル.魔女
260 月之女神 エルザェム
266 劍之女王
395 ダンシング.エルフ
428 聖なる魔術師
429 きまぐれの女神
431 冰水
530 エルディーン
592 ミューズの天使
612 ハイ.プリーステス
635 女王之影武者

639 水陸兩用バグロス

攻擊力：1850　守備力：1300
種族：水　召喚：水魔族
系列：機械＋水魔族　機械＋爬虫類
素材A：
275 陸戰型 バグロス
素材B：
060 グレート.ホワイト
076 クロコダイラス
077 グラップラー
151 赤き劍のライムントス
196 タートル.タカー
258 沼地之魔獸王
262 アイツの小人劍士
361 トペペンギン
381 トゥーン.アリゲーター
430 水之魔導士
435 ウォーター.カール
445 海を守る戰士
450 復仇のカッパ
474 シーカーメン
550 ベヒゴン
566 ヨルムンカルト
583 ウェザー.レポート
599 スコール
615 アーマード.スターフィッシュ
630 古代のトカゲ戰士
634 ナイト.リザード
647 ひょうすび

641 王座之侵略者

攻擊力：1350　守備力：1700
種族：戰士　召喚：土魔族
系列：戰士＋惡魔魔族
素材A：
280 王座之守護者
素材B：
003 サイクロプス
025 インプ
103 轉職之魔鏡
112 命を食する者
119 地獄的裁判
164 ザミアの神
171 大王目玉
194 魔人 テラ
233 暗黑魔神 ナイントメア
246 魂を狩る者
354 くいぐるみ
560 異次元からの侵略者
600 ロックメイス

642 イリュージョン.シーブ

攻擊力：1150　守備力：900
種族：獸　召喚：幻想魔族
系列：獸＋惡魔魔族
素材A：
282 スリーピィ
素材B：
005 カーコイル
009 ヘルハウント
024 ワイト
048 クリッター
058 クリボー
102 闇之假面
108 手招きする墓場
135 死者之腕
137 なぞの手
139 青眼の銀ゾンビ
141 テビルツムリ
148 闇を司る

MOBILE SUIT GUNDAM The 08th MS Team

MS-07 B3 GOUF CUSTOM

SPECIFICATION
HEIGHT:18.2m
WEIGHT:58.5t
GENERATOR OUTPUT:1034kw
THRUSTER GENERAL OUTPUT:40700kg
MATERIAL:RUNA TITANIUM ALLOY
ARMAMENTS:HEAT ROD,
SPIKE ARMOR,
GATLING SHIELD,
HEAT SABER,
35mm GATLING CANNON



玩家之窗

读编往来

本期主持人：LEO

当读者们拿到本期杂志时，心里面的第一感觉肯定是“厚了！”对吧？当然了，杂志由80页改到96页当然是厚了不少啦！只可惜小编们的工作量……但为了读者，我们所做的一切，都是值得的。

可是我们杂志的成本原来便很高，这次应广大读者的要求加页面，也只好将部分页面换纸，否则小编们只好去卖红薯了。至于换页之后这本书还对不对得起读者12元钱，大家拿其它同类杂志一比便知。小生不便多说。

最后请各位读者尽量寄回调查表以便小编们改进工作。

无题之一

累！累！累！整个人都是处于一种游离的状态中！读者成为我的唯一精神支柱，成为我疲惫的精神中唯一的未崩溃点。现实与理想是永远存在距离的，有时这距离大得使人恐惧，使人心悸！为了人生的理想，作出这样的牺牲值得吗？我很害怕这个距离终有一天会使我倒下，永远都爬不起来！预感有时是会实现的，尤其是那些极坏的预感。

这个距离正在离我越来越近，我知道。我的生命正随着这个距离的靠近而飞速流逝，我知道。可是最令人恐惧的并不是这个，而是我不知道哪里是个尽头！！！

或者，当我知道这尽头即将到来时我会更加好受吧，谁知道呢？

“人生不如意事十之八九”这句话是真理，真的。我曾经天真，曾经很幼稚的认为人定胜天，可是，我却从来没想到，人与人之间的距离却比天都难战胜！有时，连兄弟和父子之间都不能互相信任，何况是那些你根本不熟悉的人呢？人生只有一次，错了就很难回头了。可是，我却发现，有时候明明你是对的，可是命运却偏偏跟你开了个大玩笑。在很多时候，对的人会付出比错的人更大的代价。

我已经不知道自己还能支持多久了，我迟早会因为身心的极度疲累而放弃我曾经很梦想实现的理想，那个我曾经是为之魂牵梦系的理想。但愿终有一天我变得白发苍苍，看回早已发黄的今天的照片时，我不会因为我今天的决定而后悔。可是，我还有那一天吗？？？

无题之二

呼！可恶的八月终于过去了，老诺的预言并没有实现，地球末日说也变了个笑柄。不过这个八月也真过得让人提心吊胆的，土尔其大地震、哥斯达黎加大地震、美国多个州齐发大山火，南亚局势紧张……这些都让人似乎有一种世界末日将临的末世感。这不，南非又被大台风侵袭了。看来这个99年是注定不安宁的了。

游戏业界里，各种各样的事也一波未平，一波又起：KONAMI状告几大厂商，SEGA尽全力一拼，SONY及任天堂在美国齐齐降价夹击9月9日推出的DC……哪个厂商不想在新的千年世纪里大展拳脚？看来来年必有一番好戏可看。

其实不论未来是PS2再接再励，或是任天堂发出老树新枝，再或DC终于力挫群雄，这对于我们大多数的玩友都是有利的。毕竟有竞争才有进步，一枝独秀的局面并不一定是什么爆出惊天动地的大新闻呢？

说回我们的杂志，一直有支持我们的读者应该也知道，本刊近来的四期杂志——7月号至如今的10月号，每期都在求新求变，力求尽量满足读者的要求。一直以来，很多读者都要求我们杂志加页，可是由于全彩印杂志成本太高，我们一直未能满足读者的要求。终于，因为这两期杂志读者们的大力支持，我们在这期终于可以满足读者们的要求——加页！而且还一下子从80页增加到96页，使购买我们杂志的读者更加觉得物有所值。

不过，LEO在此希望各位支持我们杂志的读者在有能力的情况下尽量从杂志社直接订阅杂志，因为直接订阅对我们来说是有利于工作，而对于读者来说，第一并无多花一分钱，第二可以参加抽奖，第三还可以避免买不到某期刊物或买到刊物时发生没有海报的事件，可谓一举多得。LEO的话是否有理，各位一想便知。

最后LEO代表编辑部所有人员对我们杂志的所有读者表示深深的谢意……

小P轶事

ONE：P君，昵称“PP”，沉默少言，虽为一格斗菜鸟，却常可以于打《铁拳3》时将一众人等打个七荤八素。黑皮经常不服气，每当此时必劝P君打其它格斗GAMES，P君也必不答应。LEO君奇之，问：“何以如此小气？”“NO，非也，实是黑皮比我更菜，故免更打击他也。”LEO君恍然，后爆笑之。

TWO：小P，也即良牙也。非色盲、文盲、法盲等等各种盲，却一超级路盲也。某日独自出街购物，众编纷纷告之：“P君，余回来之时可乘103路到终点再乘312路回来，谨记。”然P君去之良久不回，后电话铃响，接……最后LEO君从数公里外把小P寻回。各位看官道如何？原来小P乘301路至终点再乘213路，去到一郊区了。自此以后，每逢P君外出，LEO必唱：“风萧萧兮易水寒，小P一去兮不复还……”这不，P君又准备外出了。P君，你安心地去吧……（作X体告别状）哈哈！

众编小语

很想自己能是一场应时的雨，下得正是时候、下得淋漓尽致、下得没有羁绊、下得透明清澈、下得清凉恬然……很想自己能是一颗秋日的树，披着一身金黄，映着渐渐布满天际的火烧云燃烧自己……很想自己能是春日暖暖阳光下的轻风，不急不徐，只是闲闲地在自由的空间里无忧地漫步，间或传送一些关于生命的讯息给那株我极惦念的、在广广的天地中自得其乐的忘忧草……

——靖亭

谁在游戏？乐矣，这世界游戏无处不在。柯受良、朱朝辉飞跃黄河进行的是冒险游戏，而诸FANS却在游戏机前挥汗如雨，忘我打机，玩的是无风险的精神游戏，两者相比，哪个可取？

——KO斗

虽然毕业已有好一段日子(分秒流逝？)，然而午夜梦回，还是常常被过去的面容和事感动，象支离破碎的岛屿缓缓从黝暗的记忆之海殒升，那一丝最为璀灿的绚丽便是当初的深深感动过自己的初衷(抑或梦想？)……

犹记得的“恰同学少年，风华正茂”。向大限踏多一步之后，生活将更为精彩绝妙！

——[illegible]

机迷建议之事件簿

希望能加强和机迷的联系

希望杂志能设立一个读者或机迷会，入会者有一定的优惠，再者杂志也可以定期举办一些有奖问答游戏，这可能吸引更多的读者。

广州省新会市　林海穗

L语：还是很老套的那句话——我们现在还没有足够的精力去应付其它的东西。因为我们坚信，目前办好杂志比什么都更对得起我们的读者朋友。

希望增加各类实用知识

增加主机和周边设备的国内市场价，推荐符合国情的游戏机种、游戏机种的各种型号有什么含义、组装、原装机的各种差别等。

郭钢　武汉市凌云水泥有限公司　430213

L语：本来小编想从这期开始加上各主机的售价风向标及各机种型号的辨别方法，可突然加了16页的工作量，所以就把这些东西搁下了。不过我们下期会放上的，请读者放心。

希望增加动漫内容

增加一些与动、漫相关的内容，“电玩迷一定是漫画迷”嘛，上期有个“剑心”的广告就不错。增加分析游戏内涵的文章，比如人物评论、经典对白赏析，因为日文实在是难以看懂。

徐欣　江苏省宜兴市朝阳新村43号304室　214200

L语：此要求已有太多读者提过了，小编在此再次对读者们说明，此类动漫方面栏目我们以后一定会有，不过现在仍在策划中，望等待。

希望增加新作介绍

贵刊应多加新作介绍，因为游戏迷们要以之作为购买软件的风向标。另处攻略不必太多，每期两三个精品足矣。

兰州　DHL

L语：这期加页后新作部分已适当增多，不知读者们满意否？另外何为精品？GB、PS等每月皆有数个精品，也都有各自爱好者，我们只能力求尽量满足读者，以有限篇幅多登几个精品攻略，以求读者们都能各取所需。

玩友杂谈：

戎红雷　浙江省慈溪市工人路　315300

杂志出了购买的人越多越好，为了“越多”贵刊应办出自己的风格，不要给人感觉“只是彩页多了些”

大陆的杂志是越看越没味了，发行量大的几本总是跟这港台走，往往同月的几本，内容雷同，缺乏新意。

国内玩家最多的应是GB、MD（次世代毕竟没几个中学生买的起），所以贵刊不妨多登些普及型机种的攻略，我想一定会受到读者欢迎的。

攻略要快，别人已出的，干脆就别出，看一些冷门的游戏攻略总比热门游戏的炒冷饭好。

陈兆亮　广东省广州市恩宁路　510140

看到本期杂志，已感觉贵刊的彩印水平已较高于同类杂志，希望贵刊能再接再励！我个人认为，作为已快速发展的中国游戏事业，相关的传媒应加大宣传，使之更好的发展，但传媒应采取客观、公正的态度，去评价每一个新推出的游戏。过分的炒作只会害了游戏本身和广大玩家。

此外，各位编辑应把好关，应对登载出来的作品负责。我曾在某游戏杂志中抄下4个游戏的金手指密码，但一玩，却只有一个游戏的密码用得上，简直令人愤怒无比。试想一下，这些不负责任的刊物又如何能赢得玩家读者们的心？！！

祝《游戏机实用技术》月刊越办越红火！

卢清泉　重庆市　400700

十分好，纯属于电视游戏，并不刊登电脑游戏。很有特点，比较能把握游戏者的心态，针对性的报导和刊登业界的消息和游戏攻略。杂志内容比较丰富，插画十分精彩，但其中有的游戏介绍和与其呼应的插画竟然属于完全不同的两个游戏，且错别字实在太多（包括一些英语单词和特殊术语的拼写），让人觉得有点儿……有点儿……有点儿物有所不值，毕竟本杂志花了生活拮据的我12元钱呐！如果本杂志想要成为经典游戏杂志，就必须向经典的游戏杂志学习。比如中国最大的《电子XXXX》（虽然对此杂志一些撰稿人并不喜欢）。

魏李　云南省昆明市金碧路　650032

1. 首先你们杂志是在国内发售，请尽量把游戏的名称、攻略等各方面的外语翻译成中文。

2. 在前线狙击里介绍的游戏方式能多采用象本期“恐龙危机”这样，把介绍的重点放在介绍游戏的特点、系统这方面。

3. 攻略方面你们应加入一些掌机方面的内容，因掌机在我国也很畅销。

4. “游戏排行榜”应加上榜评，现在就好象一个“墓碑”一样，各种游戏名字往上面一放就什么也不管了。

5. 我在看了你们的杂志后，最大的印象是没有自己的风格，反倒有一种很象一本香港的游戏杂志“游乐志”，因而从栏目设置到版式设计等方面都有一种“如有相同，纯属巧合”的感觉。

徐云　上海市虹口区　200081

很高兴于今年四月结识了《游戏机实用技术》这本杂志，从第一次翻看到现在改成月刊，我已被深深吸引住了。现在的游戏杂志种类繁多，而贵刊的全彩页这一国内还未曾有人尝试过的方式一举吸引了包括我在内的很多人，相信是各编辑的年轻冲动促成了这一切。接下来，我想谈谈这些日子以来看贵刊的感受以及一些建议。

首先，想谈的是这两期才发生的变化：广告的消失。广告是现在所有杂志社的一大生存手段（《游戏机实用技术》除外？）而七、八月两期中原本不多的广告也消失。作为读者的我当然会很高兴，但不由担心，没有广告是不是会负担过重。因为杂志是全彩的，而定价又很低。谈到定价，我要说开一下，这期发现很多读者对杂志定价产生异议，特别多的提到杂志定价太高，我想这太太冤枉杂志社了。12元的定价甚至可以算是低价了。我想只要比较一下其他同类杂志，就可以轻易的得出这个结论。看看老牌的《电子XXXX》，彩页36页（杂志自称），事实上除头去尾，只有32页属于内文范畴的，在这32页中还有广告，真正介绍游戏，画廊的加起来不足30页。《电子XXXX》另有80页黑白，其中包括这每期15页左右的广告。实际内容即65页左右。综上所述，一本30页彩页、65页黑白的杂志定价8.4元人民币。与《游戏机实用技术》的差价是3.6元，而彩页有80页（不含封面、封底），而且还有大幅海报，差不多是将那65页黑白全部换成彩页，而且杂志本身不含广告（两方都没有计算杂志自身广告）。一本完全依靠杂志自身赚钱而立足的，能将定价定在12元这已经是十分不容易了。可以想象杂志社现在还是比较艰苦的（或有靠山？）而还有读者表示定价过高，这实在是有些不理解杂志社的苦处了。

其次，杂志有另一点可喜的改变：字号变大了（即字变小了），可以说这是杂志步上正轨、走向成熟的表现，可能刚创刊内容不多，供稿也不足，以前杂志用的是比一般杂志小一号的字号，而现在字越来越小，却还是塞得满满的，说明内容是实实在在的多了。而且现在杂志社的攻略可谓是真的应了读者的建议，是期期精品，实在是很好的。

另外，我对杂志社有一些重要的建议，主要是针对封面。我觉得杂志的封面仍然不够醒目，每次我都是在琳琅满目的游戏杂志中搜索多时才会幸运的发现《游戏机实用技术》。后来经过观察和总结，我认为是封面搞得太过复杂了。其中包括一条条的游戏名称，这是用于吸引读者的，但我认为印的太多、太大、太散，如果字再小些、集中些、精练些，那应该看上去会更舒服。还有一点很重要，杂志社的杂志名的字体不应老是变化，而是应该确定一个形式，这会大大提高醒目度（主要是针对老读者而言），期期变化会使读者辛苦的进行寻找。就封面而言，就我手上的四期VOL.6～VOL.9而言，最好的是四月份的第六期，最差的自然是八月份的第九期。“游戏机”三个字就不怎么好看，内容的简介有非常的松散，还硬用多种不同的字体。什么黑体、宋体、幼圆，间隔使用，字形大小各有不同，这是典型外行的做法。真希望杂志有个固定的版式，配上合适的图案，做到从封面上就能吸引读者的购买欲。我个人就是被四月号的封面吸引而买下杂志的。最后，给编辑一点安慰，八月号的内容是我手上这四期中最好的了。

最后，我就谈谈杂志社这个集体，如果杂志社没有什么硬靠山提供资金援助的话，那么这个集体是非常令人钦佩的。仅凭每期销售杂志的利润养活，那会是怎样一个艰苦的环境啊。如果真是这样，这种为自己的爱好、理想而努力、献身的精神是很伟大的。

小L物語

经过多番准备后，小L物语终于和大家见面啦！如果各位玩友们有什么难题或想知道游戏方面的任何事，尽管写信来，小L将会竭尽所能替大家回答。但若有何LEO力所不能及的问题，LEO也只好不答了(←废话)。

好了，在这里便首先回答许多玩友来信问到的如何购买《游戏机实用技术》前几期的问题：本刊总第一期已全面无货，第二期也所余无几，故只能对想收集本刊创刊号的玩友说声抱歉。杂志总第3、4、5、6、7、8、9、10期尚余少量，想邮购的玩友可汇款至编辑部。每本12元，邮费免收，编辑部会挂号把杂志寄出，保证玩友们收到杂志。不过办刊之初杂志是很不成熟的，希望玩友们收到我们以前的杂志之时要以宽容之心待之。(总编语：小L你竟敢自拆编辑部招牌？罚你看过期杂志100次！！！)噢不！我们以前的杂志其实也是浸透了众编心血的(←这倒是真心话)，希望玩友们不要嫌弃。好了，下面便开始回答玩友们的问题吧！^-^

兰州小雯：LEO为何叫LEO？

A：想不到这"天字第一问"是这个问题……呼，好吧，读者是上帝，答之！本人的英文名就是LEO，所以才叫LEO，读者可以"类小P"的叫法"小L"称之，也可以叫回LEO，好吧？^-^

内蒙小新：我现在还想买土星，有无价值？

A：现在土星的价格已落至六百多元，若土星上有很多想玩的旧游戏，买一台也无妨，毕竟只要喜欢，买3DO也无所谓嘛！(情人眼里出僵尸？)()()

上海　王似柽

Q1：为何3D版的《饿狼传说》早早登陆PS，而各处的街机上迟迟不肯露面，街机上到底有没有？

A：此游戏是在NG64基版上的，售价较高，且它的评价也不是太高，故国内比较少见。不过在一些大的游戏室有时可看到。

Q2：不是很早便有SNK将制作《天草降临2》的消息传出，但到现在却没有后续消息了，是不是消息有假？

A：此消息是小道消息，可信度20%，读者们大可一笑置之。

Q3：NGPC上的《侍魂64》是2D的还是3D的？

A：NGPC上只有《侍魂2》，并无《侍魂64》。另外，NGPC的机能并不足以作3D游戏，此游戏是2DQ版的。

Q4：PC版《FF8》会有什么比PS更新的要素呢？

A：暂时还不知道PC版《FF8》会有什么比PS更新的要素，但少了PTS玩迷你游戏的要素却几乎是肯定了的。

重庆小黑：请问LEO君喜欢玩恐怖游戏吗？

A：本人对恐怖游戏兴趣并不太高，可好的GAMES我还是会玩的，尤其是在工作需要时。

大量读者：对投稿到底有何要求？

A：要求不多，只需近期的GB或PS游戏攻略(或心得)即可，或者来稿谈一下对游戏业界中某些事的个人看法(如新次世代大战的胜负预测，等等，反正题材不限)。

以上攻略或看法以1500－2000字为宜，稿酬从优。

大量读者：为何8月号34页的《女警.侠车.逮捕你》的图片变成了32页《NBA重扣手4》的图片？

A：这个问题我们只能说一句，并不是我们杂志社中的任何人造成的，问题出在印刷工序上。这就并不是我们力所能及的了。

北京郑杰：现在DC的售价大约为多少？是否合算？

A：现在DC＋手柄＋变压器＋VF3(或SONIC)＋VMS大概2050～2100左右，已是很合算了。

广东杨文：PS2到底于何时出？

A：到目前为止，还没有PS2推出的确切日期。据估计，PS2的发售将不会与123有关系，即不会于12月3日或1月23日发售。此是SCEI社长久多良木健在一次接受日本《每日新闻》的访问时说的，应该不会有错。

广西卢瑛：PS2比DC强二十倍，那它出后DC不是死定了？

A：首先，LEO必须说明一点，PS2绝对比DC强，可绝对不到二十倍。因为SONY在宣传PS2时也误导了广大玩家，其实PS2的实力顶多是DC两三倍。不用说别的，NAMCO是个大厂了吧，它做的永濑丽子那段画面是漂亮，可和莎木中玲莎花那段画面比起来也不过略为超出罢了。而且PS2的售价也是个大问题，所以PS2出后DC不会是"死定了"。

重庆MARY：DC近期有何必玩的大作？

A：8月有《灵魂能力》，9月有《创造球会3》，10月是《莎木》。年内还有《D2》、《死或生2》、《生化DC》、《梦幻模拟战》等等……

上海SP：《游戏实用技术》8月号封面人物是？8月号的《KOF99》是否得到授权？因为我看到某同类刊物上说它们是独家授权。

A：那是《死或生2》新女角－－海伦娜，看不出是全多边形的吧？本刊是绝对得到了SNK的授权的，至于此刊物为何这样说，小生便不得而知了。

小L编后语：

这期为了一个灵魂能力的攻略，LEO有够累的，不过《灵魂能力》也真是做得够好，连画都有338幅之多，真是看得目不暇接^-^。不过相比之下小P更累，一个《圣剑传说》就把他搞个头晕眼花，七十个任务啊！所以我希望各位在看到圣剑的全攻略时能想到小P君的辛苦努力。好了。这期就到此为止吧！下期再见！

《游戏机实用技术》总第11期抽奖名单：(共计30名)

姓名	地址	姓名	地址	姓名	地址
张　雷	云南省个旧市	郭　钢	湖北省武汉市	戎红雷	浙江省慈溪市
郑　磊	北京市海淀区	王晓蕾	山东省淄博市	陈兆亮	广东省广州市
徐　云	上海市虹口区	王世彤	辽宁省大连市	卢清泉	重庆市北碚区
吴春妮	广西省南宁市	潘剑锋	福建省泉州市	封　帆	福建省厦门市
徐　欣	江苏省宜兴市	王劭明	上海市北京东路	朱　恒	江苏省杭州市
路向明	河南省平顶山市	刘朝正	广西省南宁市	魏　李	云南省昆明市
李　斌	浙江省桐乡市	沈玉婷	上海市浦东新区	陈钰璇	甘肃省兰州市
周若叶	江苏省镇江市	周　锋	江苏省锡山市	李翔宇	河南省平顶山市
张　伟	四川省峨眉山市	韩　枫	安徽省芜湖市	韦　楠	安徽省合肥市
陈　杰	上海市浦东大道	高　俊	四川省德阳市	张　漾	上海市虹口区

游戏黄金眼开办两期以来，可谓不过不失，LEO对此很欣慰。但有部分读者坚决要求取掉此栏目。笔者认为“萝卜青菜，各有所爱”，一本杂志永远不可能令所有人满意，顶多让绝大部分人满意就了不得了。其实每个栏目都是有人不喜欢的，我们总不能出一本无字天书吧？所以还望各位读者体会个中奥妙。

GOLDEN EYES 07



POP'N TANKS PS/ACT/ENIX

LEO: ENIX的又一伤口，画面只属中等，音乐也只是一般般。游戏的类型比较新颖(次世代上)，玩法也简单而不失趣味性，但是此游戏的视点处理得有点问题，经常是转几个圈就已经找不着北，再被敌人一炮就打上了天。

评分：7分

靖亭：这款Q版坦克赛车游戏，总体感觉上比以前的《CHORO Q》没有太大的变化与创新，不过画面质素还不错，坦克车的造型也挺可爱的；游戏比较容易上手，就是视点方面处理得不够好：在忙着打对方坦克时容易拿不到道具。

评分：6.5分

小P：这个游戏粗粗一玩，感觉还可以，不过只要认真一玩，就会发现它的不少缺点，特别是那糟糕的操作和奇怪的视点处理，很容易让人失去耐性。

评分：5分



蜡笔少年(RAKOGA KID SHOW TIME) PS/ACT/ENIX

LEO：初看到这游戏时，第一感觉是ENIX又出了一个烂游戏。可真玩深了却觉得这个游戏很不错。象蜡笔画出的人物造型特别，游戏方式简单有趣，初玩者也可以很快上手。另外此游戏支持四人同时玩的设定更是让我们打个不亦乐乎。不过画面有点乱就是了。

评分：6.5分

靖亭：这款游戏颇给人以耳目一新的感觉，人物设计得相当新鲜有趣，虽然刚开始玩的时候可能会有一种乱糟糟的感觉，不过玩上一会后，就会觉得打得挺爽快过瘾的，而且游戏玩法简易，可使用多变的技巧，还能四人同时进行游玩。

评分：7.5分

小P：与刚才的POP'N TANKS正相反，这个游戏看起来一般，可玩起来倒是相当不错，操作简便，场面热闹，十分适合几个朋友在一起对战，只是画面略显凌乱。

评分：7分



灵魂能力(SOUL CALIBUR) DC/FIG/NAMCO

LEO：不鸣则已，一鸣惊人。这就是NAMCO在SEGA主机上开发游戏的写照。这个游戏是继《赛尔达64》之后又一完美之作，无论每一部分都制作得无懈可击，难怪DC销量在此游戏推出后暴升。笔者甚至认为单纯为此游戏购买DC也是值得的。

评分：10分

靖亭：NAMCO第一个在DC上推出的游戏又一次证明了自身的实力，虽然是移植自街机的作品，不过游戏的各个方面都比原版出色得多，可以称得上是目前家用机顶尖之作，画面极出色，而且加入了新人物和有多重故事性的特殊战斗形式，真是让人兴奋。

评分：10分

小P：的确是一个相当不错的格斗游戏，画面素质基本上已经达到了现今的CG水准，而且几个新模式也相当有趣，比起DC上最早推出的《VR战士3》，简直就象是两台不同时代主机上的游戏，唯一的缺点就是场地变化太少……(故意找碴？！)。

评分：9.5分



KONAMI大富翁 PS/TAB/KONAMI

LEO：近期KONAMI象发穷疯了(^_^)，先是告了一大堆厂商索赔，然后又玩命似地出游戏，我们的广大读者钱包有难了>_<。归回正题，这个大富翁类游戏除了片头动画还好一点外，便完全比不上PC上的大富翁系列了，此游戏缺乏创新亮点，且没有太多笑料。然后还有语言障碍，这游戏还是……不买为妙。

评分：5.5分

靖亭：仍然是老一套的游戏模式，而且因为是日版，无形中给游戏平添了几许难度，不过作为平常的消遣还是值得一玩的，游戏的画面质素尚可，人物设定也满可爱。

评分：5分

小P：一个非常一般的大富翁游戏，除了外表尚可（画面的动画）外，我就找不出什么特别之处了，而且满屏的日文……还是不买为妙。

评分：5分



大众的GOLF2 *PS/SPT/SCE*

LEO: "用力，打！"NICE SHOT！！哈哈！一杆入洞小鸟球！这个高尔夫游戏虽然画面比不上N64的《玛丽奥高尔夫》，但游戏性却有过之而无不及。而且这个游戏还可以四人对战(只用2个手柄！)，实在是一个近期少见的精品(指运动类)游戏。

评分: 8分

靖亭: 继上一集作品在日本大受欢迎后，厂方再接再厉推出新作，不过笔者本人是不太玩这类游戏的，只是觉得游戏画面质素比起《MARIO GOLF 64》要稍差一些，但是游戏性就不错，可以四人同时玩(那边的几位老兄正玩得兴起)，还有问答模式和TOUR模式。

评分: 7分

小P: 高尔夫是我最讨厌的一项运动（太穷？），不过这个高尔夫游戏玩起来倒是感觉不错，操作简单，游戏性十足，比电脑上的那些高尔夫游戏有趣多了，就画面来说也比上一代长进了许多。只是难度稍微高了些，需要多玩玩才能体会到个中乐趣。评分

评分: 8.5分



KOF 99 *ARC/FIG/SNK*

LEO: 虚惊一场！还担心八神不能再出现，原来终究还是可以使用的。这个千年版KOF绝对是各位KOF迷的最佳选择！不过话说回来，坏也坏在这里，KOF99的系统太复杂了！即使对于我这种98能随便用任何人打通的人还是沉得适应不良，否则评分可能也会高点。

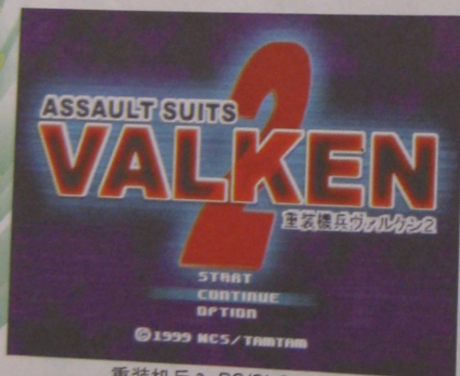
评分: 7.5分

MAI: 4、5、6、7、8、9。哇！原来KOF已经出到第六代了！KOF99基本上是有一个全新的故事架构和经重大改进过的系统，这可能会令很多玩家不适应。可是此游戏继承了KOF系列一贯的传统优点，所以还是值得大家去玩的。

评分: 8分

chris: 这……这是KOF99？奇怪的设定：真的草薙京穿得一点也不酷，而且更只会使些奇怪招式 新人太强，象二阶等深受欢迎的角色却被削弱得太可怜了……幸好最有人气的八神还改变不大(威力还有所上升)，否则想掏我的口袋……难!

评分: 7分



重装机兵2 *PS/SLG/NCS*

LEO: 本以为NCS做回老本行SLG会做得好一点，没想到……说实在的，这个游戏是我所见的NCS的游戏中最烂的一个。画面烂不说了，连进行速度都慢吞吞的，整个游戏的音效更差得有点过分，幸好还有点游戏性，不然笔者老早便不玩它了。

评分: 6分

靖亭: 游戏由前作的射击形式转为这次的立体多边形战略模拟形式，虽然游戏本身的故事情节设计得不错，但机械人的动作太过缓慢，使得游戏的整体感觉很沉闷，再加上LOADING时间太长，缺乏吸引力。不过游戏进行得慢的唯一好处就是：可以一边画画一边玩游戏－－"一心可以二用"。

评分: 7.5分

小P: 只要有耐心，这个游戏还是个不错的SLG，可是它的缺点却能让绝大多数人望而却步：令人无法忍受的漫长读盘时间和缓慢的节奏，除非你足够有闲，否则还是不碰为妙。

评分: 5.5分



SD高达G世纪 *PS/SLG/BANDAI*

LEO: 冷饭炒好了也是能做出"扬州炒饭"来的嘛！(笑)这个SD高达是近期SLG中极出色的作品。画面用了3D背景＋2D前景的方法，有立体感且美观，每次行动都会问玩者是否看战斗动画的设定更是亲切，不过读盘时间稍长是这游戏的败笔，还是期待DC上的机战吧！

评分: 8分

靖亭: 这款经过改良后的机战游戏相当不错，不再只是单纯的打打杀杀，加强了战略性，新加入的精神状态等要素和大量的像TURN－A高达那样的新登场机体，予人以耳目一新的感觉；游戏中素质极高的CG动画片段相信所有的高达迷都会欣然看之，欣然喜之。

评分: 8.5分

小P：又是机器人……我真怀疑那些日本人到底还有没有想象力，更奇怪的是这种游戏每次推出在日本居然都还能卖得不错。不过对于我这种剑与魔法的爱好者来说，这种游戏白送我都不会要!

评分: 6分



GUITAR FREAKS *PS/SLG/KONAMI*

LEO：KONAMI的又一音乐游戏。此游戏的最大特点也是最大缺点是必须用吉他手柄才能玩好。不过这游戏的系统倒是不错的，当然了，也仅仅是不错而已……笔者期待将来打鼓机的家用版推出，到时便可以在家中夹BAND(组乐队)了。

评分：7分

靖亭：这是一款移植自街机的同名音乐类游戏，相当有创意，不过游戏难度有点高，专用手柄的手感比街机版的差很多；音乐方面稍嫌单调，游戏的总体感觉满好。(如果来个模拟古筝、琵琶什么的音乐类游戏，再配上专用手柄，那感觉……)

评分：7分

小P：不错的音乐游戏，只是不配合吉他手柄玩的话，难度实在太高，很容易让人产生挫折感。整个游戏最让我喜欢的是那些音乐，我实在已经快被最近那些电子乐逼疯了(*_*)，能听到这些久违的吉他SOLO可真好啊。

评分：8分



ance Dance Revolution 2ND MIX *PS/SLG/KONAMI*

LEO：期待已久的DDR 2ND MIX终于推出了！在这个游戏中可以玩回一代的歌曲，这个设计本意是好的，但却象是多余的。另外这个2ND MIX缺少一些象一代中的《MADE A JAM》之类的亮点，这是比较令人失望的。

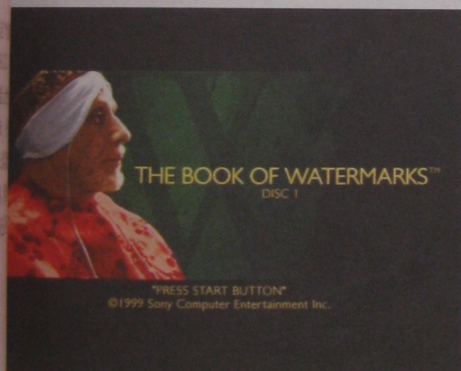
评分：7分

靖亭：笔者一向钟爱音乐类游戏，尤其是这种可以"足之、蹈之、舞之"的节拍游戏，所以这第二集的《DDR》颇让笔者期待，不过等玩到这款游戏时却有些失望，游戏没有太大的突破，缺少新意，不过就游戏本身而言，还是保持了KONAMI的一贯水准，值得一玩。

评分：7.5分

小P：从某种意义上说，可以算是一个骗钱之作，就象电脑上那些红色警报的资料片一样。我想只有那些对音乐游戏有很大兴趣的人才会对它感兴趣吧。

评分：6分



水印之书：(WATER MARKS) *PS/AVG/SCE*

LEO：唉，想不到SCEI也会再出这种插片形式的AVG。这个游戏过程平淡，谜题奇怪，故事性更……这种游戏如果卖得很好的话，那么我们国内游戏业的前景就无比光明了－－请几个三维动画制作员出此类游戏不就可以赚大钱了吗？

评分：6分

靖亭：这款游戏有太多的CG动画，虽然画面质素相当不错，不过就使得游戏进行得太过缓慢；虽然是美版游戏，少了许多语言障碍，不过其中的许多谜题依然难解，无形中增加了不少难度，使之实在没有多大的吸引力。

评分：5分

小P：应该说是个不错的AVG，画面素质在PS上基本已经达到了顶峰，其实这种游戏重要的是它的谜题和画面，至于故事性倒不是太重要。不过对于不喜欢此类游戏的朋友来说，这种游戏尤如鸡肋：食之无味，弃之可惜。

评分：6.5分



多伦与哥般 *PS/ACT/CAPCOM*

LEO：这游戏在难度方面真的让笔者有点失望，不过好在还有一些新鲜的东西，增加了不少颇令人感兴趣的元素，再加上这回让反派人物当上了主角，让人有一种特别的……本人偏爱那个看起来有点傻的"大块头"。

评分：6.5分

靖亭：这款游戏非常轻松活泼，那些小哥般实在是可爱，作为工作之余的休闲游戏实在是再好不过；游戏中有很多有趣的迷你游戏，并且加入了育成哥般的要素，不过游戏的玩法虽然多样，但动作性不够强，这是一大缺点。

评分：7分

小P：相当轻松的一个游戏，里面人物的造型也很可爱，而且糅合了多种游戏类型。最大的缺点就是整个游戏的流程过短，让人很不过瘾。

评分：7分

GOLDEN EYES 007

玩具精品

逛街纸上行

栏目主持人：靖亭



新世纪EVANGELION凌波丽ACTION FIGURE

这套新世纪ACTION FIGURE的女主角凌波丽共有三款头和手供更换，可以做出不同的姿势，此外还附送圣枪、咖啡、拉面等多种配件，ACTION FIGURE分为普通版和较罕有的渗血版两款。



凯蒂呀！你和你的朋友们怎么吃得这么胖？现在可是以瘦为美的，虽然这种扮相很讨人喜爱，可是以现代人的审美观为计，还是赶快节食，做做健美运动吧！



这套迪斯尼动画人物玩偶每一个都象征着一个星座，满有创意的，这些玩偶每只约16cm高。相信不用我介绍，你也知道它们都是谁吧！

樱大战1/24模型光武·改SAKARA机 豪华版

这是最新的樱大战1/24模型，这个豪华版的所有部件均经过电镀，还附送战斗服及夏装造型的真宫寺樱人形各一。





七星侠面世三十周年纪念限定版胸像

专为纪念七星侠面世三十周年制作的半身胸像，整个是一次成型的空心模型，头上的飞刀用树脂胶制作，双眼及头上的部分是透明部件，可自行装上灯泡，并附送电线及电池座。





不知道各位有没有玩过《多伦与哥般》？那些可爱的小哥般蹦蹦跳跳地跟着多伦去冒险，一不小心还会被踩扁，非常有趣。这几款表情各异的塑胶哥般不知是在开家庭会议还是刚打过一场架？猜猜吧！

高达LAST SHOOTING模型

这是由造形村所制作的最新高达模型，重现电视版最终回的经典场面，模型完成后高185cm，共18个零件。这套模型制作容易，并附送相同比例的自护号头部。







喂，老虎兄弟们，你们可是标准的一级保护对象啊，不要这样自相残杀嘛！不过要是真的打起来，倒一定会有超级好戏上台！



碧蓝的天空，广阔的大地，清晨蒙蒙的雨雾中若隐若现地浮动着竹叶的清香，这一切在那远方的家……





数码暴龙超进化变形系列
NO.1 NO.2
这是以动画版中两名主角所饲养的数码暴龙作为主角的变形玩具，两头数码暴龙均可变身成为进化后的样子，变形前后的造型也很相像。





黑夜烈火战车《STREET RIDER》
玩者在游戏中需要在黑夜中驾驶摩托车，小心避开参赛的其他摩托车，努力到达终点。



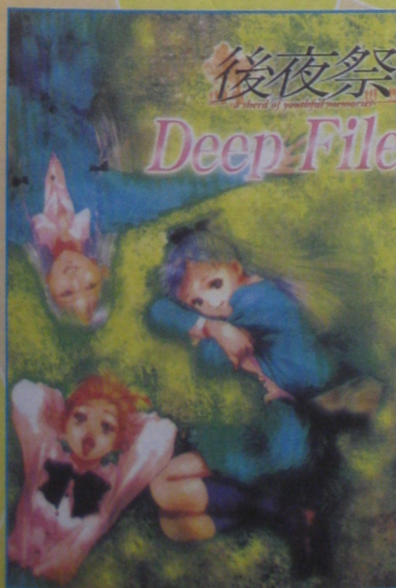


一级方程式赛车《爆走BAKUSOU GRANPRI》
以一级方程式赛车为主题，目标是到达终点，游戏中有不少急转弯，挺刺激的。





街上滚轴《滑板小子》
游戏以操作一名踩着滑板的小子为主题，除了操纵滑板小子在街上滚轴之外，还要避开或跳过一些障碍物，满好玩的。



《后夜祭》动画原画集DEEP FILE
这是著名的《超时空要塞》人物设计美树本晴彦近年来唯一的作品集，原画集中收录了PS版恋爱游戏《后夜祭》中每个角色的造型设定以及有关的插图等。





空中大战《JET FIGHTER》
游戏的玩法很简单，不外乎跟其他此类游戏一样，击败其他战斗机，同时避开其他战斗机的攻击。

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

PS/AVG/CAPCOM

获得特殊称号

在完成时，游戏会给玩者一个称号，不过若以不同时间、游戏难度来完成也会有不同称号出现，下表列出所有称号的出现方法：

RANK	出现条件	EXTREME	HARD	NORMAL	EASY
BEST	少于四次被发现、杀敌少于25人	BIG BOSS			
BETTER	和BEST的条件一样		FOX	DOBERMAN	HOUND
GOOD	2小时30分内完成	EAGLE	HAWK	FALCON	PIGEON
WORST	杀敌多于250人、SAVE次数多于80次	OSTRICH	RABBIT	MOUSE	CHICKEN
BAD	杀敌超过250人	ORCA	JAWS	SHARK	PIRANIA
	使用RATION超过130次	WHALE	MAMMOTH	ELEPHANT	PIG
	SAVE次数超过80次	HIPPOPOTAMUS	ZEBRA	DEE R	CAT
	完成游戏时超过18小时	GIANT PANDA	SLOTH CAPYBARA	KOALA	
NORMAL	被发现次数少于30次、杀敌超过62人	JAGUAR	PANTHER	LEOPARD	PUMA
	被发现次数少于30次、杀敌超过18人	TASMANIAN DEVIL	JACKAL	HYENA	MONGOOSE
	被发现次数少于55次、杀敌超过18人	SCORPION	CENTIPEDE	TARANYULA	SPIDER
	被发现次数少于55次、杀敌超过162人	CROCODILE	ALLIGATOR	IGUANA	COMODO DORAGON
	被发现次数少于55次、杀敌超过52人	TASMANIAN DEVIL	JACKAL	HYENA	MONGOOSE
	被发现次数少于55次、杀敌超过52人	NIGHT OWL	FLYING FOX	BAT	FLYING FOX
	被发现次数少于55次、杀敌超过93人	CROCODILE	ALLIGATOR	IGUANA	COMODO DORAGON
	被发现次数少于55次、杀敌超过59人	TASMANIAN DEVIL	JACKAL	HYENA	MONGOOSE
	被发现次数少于55次、杀敌超过59人	NIGHT OWL	FOYING FOX	BAT	FOYING SQUIRREL

火热秘技ABC...

PRESONA 2罪

PS/RPG/ATLUS

增强防御力

女神转生系列一向都以难玩著称，游戏中后段出现的敌人、攻击力实在强得过份。幸好现在有一个加强攻击力的秘技，方法是开始战斗时选择“防御”，全部角色防御了一回合之后，就按×键来选择“ペルソナ”或“攻击”，这样在该次战斗中敌人的攻击力就会降低，不过各位要小心，因为若是选择了“退却”或“コソタクト”，一切会回复原状。



增加道具

除了敌人过强外，道具的消耗也令人十分



懊恼，一些珍贵的道具更是可遇不可求。其实有一个秘技可以增加道具的数量，同样是开始战斗时，在行动选择里设定使用，之后就选择你想增加的道具，然后选择“退却”，之后再一次进入战斗，把刚才选择的道具指令变为“攻击”或“アイテム”，战斗之后便会发现之前选择的道具增加了一个。

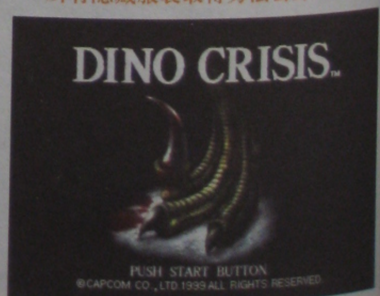
取得特殊道具的方法在游戏中各PERSONA都有等级的计算，其实当玩者的PERSONA到LV8时，到“ベルベットルーム”进行“归还”的话，便可取得一些特殊的道具。

PERSONA	名称	取得的道具	效果
EMPRESS	ネメッス	リソンッ.リーク	攻击力58
EMPRESS	アリアソフロッド	ッルバー.ウィーク	攻击力50、TEC+8
EMPRESS	マルドゥーク	アヅリティソース	提升等级时AGI上升1度
EMPRESS	アカートラーム	クラウ.ソラス	攻击力28
HIEROPHANT	ゲソヅョウ	スートラ	所有能力上升4
LOVERS	ヅャックフロラト	ビーホーキャップ	防御力16、魔防20
LOVERS	ヅャックラソタソ	ラソタソマット	防御力31、魔防20
CHARIOT	タラニス	光辉の兜	防御力16、ETC12
CHARIOT	ミノタウロス	牛鬼の角	STR10
STRENGTH	クユレブレ	キソグ.アアルコソ	攻击78、AGI10
STRENGTH	オトヒメ	タキオソケース	攻击力40
HERMIT	テソホウゲソスイ	ブタのしっぽ	VIT10
HERMIT	ネコマタ	ニャーゴクロー	攻击力40
JUSTICE	マルス	ストレッゲソース	提升等级时STG上升1度
TOWER	カナロア	リボドゥガソ	攻击力30

DINO CRISIS

PS/CAPCOM/AVG

所有隐藏服装取得方法公开



以下三件隐藏服装的取得方法，必须使用完成游戏后的记录来开始游戏。

"ARMY TYPE" & "BATTLE TYPE"

出现条件：把游戏完成一次，接着再开始时便可自由选择。

"ANCIENT TYPE"

出现条件：必须把游戏完成两次，在第三次时便能使用。

看到特别画面

这游戏的续关系统非常便利，但大家有没有想过不续关来完成游戏会有什么特别呢？现在告诉大家一个好消息，就是如果大家可以不续关完成游戏的话，在爆机时便会看到特别画面，承认您已成为了MASTER级的玩家。

AIRFROCE DELTA



隐藏要素公开

INFLIATE ARMS(无限飞弹)EASY以上的等级来完成游戏，之后再次进入游戏时，在OPTION里会多了一个SPECIAL的选择，在里面就可以选择INFLIATE ARMS(无限飞弹)。

CUSTOM HUD COLOR

在EASY+NORMAL+HARD模式里共击落超过100架敌机，那么在OPTION的HUD SET就可以自由设定颜色。

HUD HIDDEN

在EASY+NORMAL+HARD模式里，击落总数超过100次，之后在OPTION的SPECIAL里，就可以设定HUD HIDDEN。

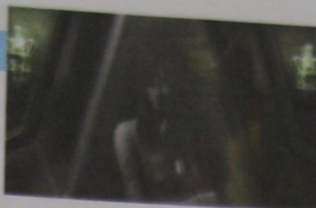
使用新战机

除了一般能够选择的战机外，其实还有一些隐藏战机可以选择，方法是先以任何难度来完成游戏一次，之后在SHOP里会多了共六架战机可以选择，分别是F-15E、F/A18-E、Su-27B、Su-34、AV-8B、Sea-Harrier。另外若以EASY来完成游戏，就可以使用S-37；以NORMAL来完成游戏，就可以使用E.E.Lightning。不过刚才三架战斗机除了按难度完成游戏后能使用外，玩者只要在特定关里，使用机关枪来击落它，同样可以使用，它们分别在Mission 17(S-37)、Mission 14(MIG1.44)、Mission 3(E.E.Lightning)。

ECHO NIGHT#2

完成游戏后的事……

其实这并不能算是什么特别的秘技，只要



完成游戏后便可使用。而方法也十分简单，玩者只要完成游戏后不关机，当看完ENDING画面，等画面自动返回标题画面后，只须再选"NEW GAME"重新开始新游戏，就会发现游戏里的故事和放置道具的位置会有所不同。

可以留下来的道具

完成游戏后，再开始游戏时除了故事及道具存放的位置有所不同外，其实有一些特定的道具是可以保留起来的，而可保留着的道具如下表。

金のサークレットの
古代人の靴
レコード
红のブレスレット
黄のブレスレット
スライドフィドフィルム
安全靴
アストラルピース
圣水
瓶
药草
枯れた药草
药草の种

第二次可取得的道具位置

宝物的位置	取得的道具
西馆二阶廊下	ブラッター
バーラウッヅ	药草の种
ツガーラウッヅ	ロウック
厨房冷藏室	药草の种
庭园	药草
叹きの塔前	药草
はく制の部屋	ブラッター
アトリェ	药草の种
老妇人の部屋	药草の种
馆主执务室	ロウック
仓库	枯れた药草

GUITAR FREAKS

PS/ETC/KONAMI

继BEATMANIA之后KONAMI另一款音乐游戏也移植到了PLAYSTATION上，现在为大家送上各个特别模式的输入法。R=红色键、G=绿色键、B=蓝色键、P=弹键

HIDDEN MODE在选择模式的时候输入"RBGBRG"。

BATTLE MODE在选择模式的时候输入"PGGP"。

FAST MODE在选择模式的时候输入"RGBPP"。

HIGHWAY MODE在选择模式的时候输入"PPRBRBGG"。



圣剑传说

同时使用男女主角

假设玩者是使用男主角，先到Domina町宿屋左侧的空屋处调查，就会进入LOAD SAVE的画面，然后将有女主角的记录读入，这样就可以让女主角当NPC，再回到宿屋选择2P模式，就可以同时使用男女主角了。



在大地图中玩迷你游戏

若玩者想在大地图画面中玩迷你游戏的话，玩者必须先要建造(3 × 3)九个建筑物，之后再按着L1键大约二至四秒，便可玩到隐藏的迷你游戏。



踌越我的尸体

PS/RPG/SCE

隐藏模式

相信有玩这个游戏的朋友都会发觉，这个作品中的主角除了短命外，其能力也很低，尤其是在后期更是很容易被击倒。不过只要使用了以下的秘技，就可以立刻观看还没看过的动画片段，方法是在PUSH START BUTTON的标题画面里，按下R1、L1、R2、L2、START，那样就会出现一个名为やつたネ的选项，进入这选项后，就可以观看所有动画。

HYPER OLYMPIC SERIES TRACK & FIELD GB

GB/SPT/KONAMI

增加两个迷你游戏

这是一贯在GB上比较少见的以奥运为题材的游戏，其实除了游戏里基本的项目外，原来还有两个隐藏比赛，分别是SIDE STEP和TOKU'N TIP。进入的方法是：在TRAINING MODE里按左、左、右、右、左、左、右、右，然后就可以选择刚才的两个隐藏比赛。



STREET SCOOTERS

TYO/RAC/日版

无限 HP

800F5EF6 4000

时间停止

80107398 0C00

永远时间停止

800F5EBA 0001



AKUGA KID SHOW TIME

ENIX/ACT/日版

所有隐藏模式

B0180004 0000

900C5110 FFFF

无限 POWER

800C0B8A 1000

全 ITEM

300C3488 0063

300C3489 0063

300C348A 0063

300C348B 0063

300C348C 0063

300C348D 0063

300C348E 0063

300C348F 0063

300C3490 0063

所有钻石

800C3502 00FF

800C3504 007F

敌人停止(按 L2 启动、R2 停止)

D00ABA0C 0001

90052F84 080001C0

D00ABA0C 0002

90052F84 0C00C452

900006FC 800BE528

90000700 0C00C452

90000708 2C0406FC

90000718 AE421EB8

90000720 0C00CD61

90000724 00402021

9000072C 08014BE6



大众的高尔夫球 2

SCE/STP/日版

开机码

D0050E3A 1040

80050E3A 1000

全角色

D0046E70 0007

80046E70 1FFF

杆数永远赢对手

B0120002 0000

80046D3E 0002

最强状态

80046E78 FFFF

80046E7A 00FD

30046E7C 0063

80046E82 0005

全 ITEM

80046E78 FFFF

80046E7A 00FD

30046E7C 0063

ALL TROPHYS

B00A0002 00000000

80046E8C 0000



重装机兵 VALKEN2-ASSAULT SUITS-

MASIYA/SRPG/日版

第一角色修改最高 LV

300D1329 00FF

EXP

800D130C FFFF

第二角色修改最高 LV

300D132A 00FF

EXP

800D130E FFFF

第三角色修改最高 LV

300D132B 00FF

EXP

800D1310 FFFF

最多 AP

300D1312 00FF

敏捷度最高

300D1315 00FF

视线最远

300D1316 00FF

学习力最高

300D1317 00FF

察觉力最高

3001318 00FF

机师 2

最多 AP

300D1396 00FF

敏捷度最高

300D1399 00FF

视线最远

300D139A 00FF

学习力最高

300D139B 00FF

察觉力最高

300139C 00FF

机师 3

最多 AP

300D17B6 00FF

敏捷度最高

300D17B9 00FF

视线最远

300D17BA 00FF

学习力最高

300D17BB 00FF

察觉力最高

300D17BC 00FF

机师最多 AP

300D1942 00FF

敏捷度最高

300D1945 00FF

视线最远

300D1946 00FF

学习力最高

300D1947 00FF

察觉力最高

300D1948 00FF

主要机械人

无限 HP

3800D23F2 03E7

最高 HP

800D23F4 03E7

无限 AP

300D23FB 00FF

最多 AP

300D23FC 00FF

重量

800D23F6 270F

POWER

800D23F8 270F

感应器

300D23FD 00FF

PHYSIC

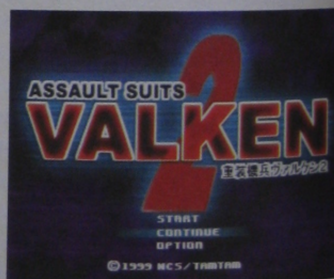
300D23FE 00FF

冲刺

300D23FF 00FF

改变角色

300D2405 00XX(00-63)



Dance Dance Revolution

KONAMI/ETC/日版

开机码

D001E160 FFF2
8001E160 0001
D01B6F20 0003
801B6F20 0001
D01B76A8 DE07
801B76A8 DDFE
D004B4C0 0920
8004B4C0 0900
D01B6A68 0920
801B6A68 0900
D01B6BF0 0920
801B6BF0 0900

or

8001E160 6D80
8001E162 0800
8001B600 801B
8001B602 3C03
8001B604 0026
8001B606 2402
8001B608 6D68
8001B60A A062
8001B60C 0001
8001B60E 2402
8001B610 6F20
8001B612 A062
8001B614 6EF0
8001B616 A462
8001B618 0000
8001B61A 2402
8001B61C 6A68
8001B61E A062
8001B620 6BF0
8001B622 A062
8001B624 8005
8001B626 3C03
8001B628 785A
8001B62A 0800
8001B62C B4C0
8001B62E A062

edit mode 出现

3001046D 00FF

Training mode

可选全曲

8001047C FFFF
3001047E 00FF

全曲

800103F0 FFFF

街机模式得分

999999999

801F6000 C9FF
801F6002 3B9A

1P BAR 不减

8008CCFA 03E8

2P BAR 不减

8008D5E2 03E8



GUITAR FREAKS

KONAMI/ETC/日版

开机码

D001654E 1040
8001654E 1000

1P 不会 GAME OVER

80102C88 2710

2P 不会 GAME OVER

80102C8C 2710

开始 EDIT MODE

800FB454 0001



FREE MODE 全曲

800FB45C FFFF
800FB45E FFFF

Bust A Move 2-Dance Tengoku Mix

ENIX/ETC/日版

常胜

8005E6F8 9676
8005E6FA 0098

常 SOLO DANCE

D005E870 0100
8005D2C4 0000

1p 得分最高

8005E6F8 FFFF

1p 无得分

8005E6F8 0000

2p 得分最高

8005E6FC FFFF

2p 无得分

8005E6FC 0000

1p 无限必杀技

8005E742 0200

1P 无必杀技

8005E742 0000

2p 无限必杀技

8005E744 0200

2P 无必杀技

8005E744 0000

隐藏人物

3004E2EF 0001
3004E2F0 0001
3004E2F1 0001
3004E2F2 0001
3004E2F3 0001
3004E2F4 0001
3004E2F5 0001
3004E2F6 0001

or

B0080001 0000
3004F2EF 0001

开启 Dance View Mode

80192018 0001

所有 DANCE VIEW

3004E2F0 0001
3004E2F1 0001
3004E2F2 0001
3004E2F3 0001
3004E2F4 0001
3004E2F5 0001
3004E2F6 0001
3004E2F7 0001
3004E2F8 0001
3004E2F9 0001
3004E2FA 0001
3004E2FB 0001
3004E2FC 0001
3004E2FD 0001
3004E2FE 0001
3004E2FF 0001
3004E300 0001
3004E301 0001
3004E302 0001
3004E303 0001
3004E304 0001
3004E305 0001
3004E306 0001
3004E307 0001
3004E308 0001

or

B0190001 0000
3004E2F0 0001



星之心画廊

又是一个阳光灿烂的好日子！上月的画廊获得的评价不错，故这期再接再励，务求各位读者在看此画廊时能更加赏心悦目、开心愉快、事事顺心、一帆风顺、恭喜发财、利是拿来……(嘿，对不起，过年向老编说的话也搬出来了。)

另外，在这里重申本画廊宗旨：大小开本不限，最好为彩画，最好在画后写清详细地址，另外鼓励读者投稿多格漫画，如本期的《无奈的八神》。最后，LEO在此点名批评上海的忻意读者。据证实，其作品《莎木》出现一稿多投现象，于本刊及友刊《电子游戏软件》的八月号上都投去了同一幅画。在此，经编辑部研究决定，对其人作扣发其全部稿费并于一年内不再采用其的其它稿件的处罚。

最最后，LEO还要对各位支持本廊的读者表示感谢，因为这期的画稿质量比上期好多了，来稿数量也多了，本人的工作也方便多了。

最最最后，我……(LEO你有完没完，下去！)

最最最最后，噢！(拳打脚踢声渐起……)



哈哈！！上面就是本廊主的漫画形象，还不错吧！(此画由上海夏丽君友情提供)



本期冠军——凌波丽：

看来这位"史上最无表情之女主角"还挺多人喜欢的嘛！不过……为什么凌波丽不以真面目示人呢？嘻嘻！♥♥♥♥

作者：河北省邢台市　王吉恺

战前：

恐怖的二人，打起来一定会天地变色，日月无光的！噢！不！还没有打背景就无色了！♥♥

作者：青海省西宁市　王亚军





神崎堇：

很少见此类反黑画的，请继续努力吧！LEO在此给予"精神上"的支持！♥♥

作者：上海市　戴立琼



明日香：

啊！明日香，何苦这样呢？真闷起来就买本《游戏机实用技术》看吧！(P语：此为一广告狂人，读者们大可不管他！支持我们的杂志便够了！←此为广告的广告)♥♥★

作者：河北省邢台市　刘振华

他和她的事情：

即生瑜，何生亮？可惜，如果没有凌波丽在上面“横眉冷对千夫指”，这幅画便是本期No.1了，默哀三分钟……♥♥♥

作者：山东省济南市 RAINBOWX

如月：

很漂亮的嘛，不过是幅描作，否则会更好吧……残念……♥

作者：河北省攀枝花市 周世宏

加尔福特：

有点象黑皮君的加尔福特和有点象老编家中之犬的“加尔福狗”。♥♥

作者：广西那坡 苏钰翔

草雉京：

又一名营养不良份子！可怜！可怜！呜呜……这里有《游戏机实用技术》大餐一份，拿去用之，一日三次，连用三天即好！（P再语 此人症状为迷恋广告症晚期！读者们小心之！）♥♥

作者：皖界首市 邂寒

MARY：

不错的一幅黑白画吗？不过玛丽太忧郁了吧？在等什么呢？某人？♥

作者：广东省韶关市 陈伟军

无奈的八神：

八神如果真是这样的话看来还真不能出场，不过幸好他还是上场了！哈哈……(八神狂笑状)♥♥★

作者：上海市 裴佳

WIPE OUT 64



N64	猫头鹰	卡带
	游戏类型：SRAC	发售日期：已发售

作为一个老牌游戏厂商，猫头鹰厂是可谓全机种兼顾的了。这不，它又把一个在欧美大受欢迎的射击赛车游戏——WIPE OUT 64移植为日版了。就让我们来看看这游戏到底有什么吸引人的地方吧！（chris语：LEO你别整天价做广告啊！）

S－RAC?

其实现在越来越多的游戏走向多元化，再将之单一归为某一种类已不太适宜了（如《SONIC ADVENTURE》，当中包括动作、解谜、赛车、射击、甚至连弹子机都有！）。WIPE OUT系列也是这样，如果你认为其中的射击要素只是无关轻重的，那LEO拍胸口保证你很快会后悔的！这个游戏中的射击部分做得非常好，多姿多彩的武器设计使游戏更具战略性，在高速的行车中要一边小心敌人射击一边小心各个大弯，这种感觉是很爽的。不信，来试试吧！





独乐乐，不如众乐乐

这个游戏也具有可以四打的功能，在朋友有空来访之时打开机器同乐一下，不是挺好吗？不过在此LEO劝各位玩友，家中无25寸或以上的电视的话便不要浪费力气四打了，乖乖双打算了，除非你能把脸贴在电视屏幕上……





多彩的游戏模式

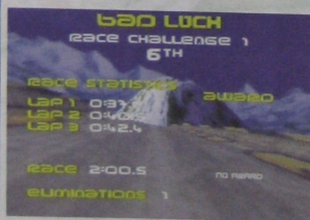
此游戏除了单打模式，多打模式外，还备有如时间挑战模式、拉力模式甚至是自定义模式！怎么样，够满足挑剔的你吧？















最后，是秘技……

隐藏赛车

这是一个可以攻击对手的赛车游戏，如果在比赛中能够使用一辆高性能赛车，就可以逃避敌人攻击，其实游戏中还有一辆隐藏赛车，使用方法是玩者要在MAIN MENU里同时按下Z＋L＋R键，之后再照次序按下C下、C下、C下、C下、C右、C左，然后就可以选择隐藏赛车PIRANHA Ⅱ。

无敌指令

虽然上述的零件可以给玩者不少帮助，但还是有机会被敌人击中，如果使用以下的无敌指令，就可以不用怕再发生这种事情，方法是在比赛途中同时按紧Z＋L＋R，之后再按下C上、C下、C左、C右、C上、C下、C左、C右，如果成功时，画面就会发光，之后当受到攻击时，防护盾的能量就不会减少了。

无限武器

除了无敌和隐藏赛车外，其实还可以使所有武器的子弹数量变成无限，方法是在比赛进行中，同时按紧C下、C下、C左、C左、C右、C右、C右、C上，输入成功时画面也会发光，之后所有武器的子弹数量都会变成无限，就可以随意发射了。



GHOUL PANIC

所谓"常谈"，就是常常谈话之意(废话)，这就意味着从今后我们要经常见面了！所以嘛……"嗨，大家好，初次见面，请多多关照！"("又是老一套，你都不嫌烦？"那边梅玫奇怪地看着我说。)唉，没办法，谁让我偏偏在这关键的一刻，脑子突然打结呢，只有请诸位多多包涵了。

从这一期起，我们会不定期地介绍一些比较适合女玩家玩的游戏，希望大家能够喜欢；如果大家有什么观点、见解、想法等的话，非常欢迎写信来与我们交流，我会在这里"洗眼恭看"的。(哈！整个一基改成语，不好意思。)

下次再会了，诸位同胞们(作痛哭流泣状)！

AC	NAMCO	CD-ROM
	游戏类型：STG	发售日：未发售

《GHOUL PANIC》是NAMCO最新的枪式射击游戏，为了让女性玩者也能尽情地投入在游戏中，NAMCO设计了有趣的人物及采用简单的玩法。

游戏中每个角色的造型都相当可爱，以女性喜爱的小猫作为主角，定可吸引不少女性玩者。







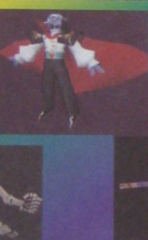




























救救可爱的小猫

游戏的主角是一雌一雄、两头拟人的猫，为了救出被抓去的一群可爱小猫，"两猫"便勇敢地潜人鬼屋中，向凶猛的恶鬼挑战。

游戏流程简介

整个游戏共有53关，每关均是一个迷你游戏，玩者只须完成每关的特定条件，便可继续向下一关挑战，每当玩者完成四关，便会进入首领战部分，游戏预备了大量中级首领阻挡着玩者的去路，使游玩的过程更为紧凑和刺激。

三个不同模式

游戏中共收录了三个不同难度的模式，不论是任何程度的玩者都能轻松地进行游戏，三个模式分别是：

练习模式：

难度最低的模式，只有六关，当玩到中级首领游戏便会完结。

中级模式：

收录了整个游戏，直到最终首领为止，难度普通。

上级模式：

基本上与中级模式一样，但难度会大幅度提高，高手专用。







玩友沙龙

SALON OF PLAYERS

□/靖亭主持

龙长说话

假日，与朋友相约爬山，好久没有剧烈运动过了，只累得我"牛喘"，当我被"生拉硬拖"上山顶时，却下起了一场好雨，这场雨将我们匆忙的脚步停留，很久没有这样了：和一众好友，静静呆在山顶小庙中，看着倾盆的雨从天到地密密穿梭编织着透明的绢帛，空气中浮动着一股沁人心脾的青草香，我们都不再说话，静静地享受这难得一见的山雨画卷，不久，雨停，朋友们相携下山，被雨冲洗过的一切清晰明彻得像要扑入我的眼帘，下山的路无比滑溜，我们只有互相牵着手，扶着肩，一路小心地走完这一程，人生也许正恰似这雨后的山路吧！

诸位玩友，你们有没有类似的经历呢！欢迎你们将生活中一些难忘的经历告诉我，让我也来分享，让我们做个"未曾见面却能相知"的朋友吧！

本刊拟在近期的"玩友沙龙"中搞一些类似"玩友话题"等的活动，盼望玩友们来信谈谈你最钟爱的游戏、游戏人物、打机时有趣的经历等。

想要加入"玩友沙龙"的玩友，请你照以下刊登的会员证中列出的各项写好你的个人资料并附一张个人彩照寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮政编码730020，并请在信封左下角注明"玩友沙龙"字样。(务请字迹工整)

——靖亭

玩友沙龙会员证

编号：0000044
姓名：汪舟凡
性别：男
年龄：20岁
星座：双鱼座
爱好：电玩、运动
附言：欲上青庭送飞鸽，何时才举杯同笑。
地址：四川省西充县小西街11号
邮编：637200

玩友沙龙会员证

编号：0000045
姓名：高圻
性别：男
年龄：13岁
生日：9月19日
星座：处女座
爱好：电玩、拳击
地址：兰州市城关区兰州港澳侨公司转高圻收
邮编：730000

玩友沙龙会员证



编号：0000046
姓名：周昀
性别：男
年龄：17岁
星座：狮子座
爱好：电玩、交友、听歌
附言：广交天下玩友，乃人生一大乐事
地址：北京市朝阳区大望路东西区居委会转平房1号周昀收
邮编：100022

玩友沙龙会员证



编号：0000047
姓名：邵春阳
性别：男
年龄：18岁
星座：射手座
爱好：玩游戏、睡懒觉
附言：早上11点之前不要来找我
地址：山东省济南市舜井商业街11号楼61号徐薇收转
邮编：250011

玩友沙龙会员证



编号：0000048
姓名：杨健
性别：男
年龄：18岁
生日：81年8月15日(农历)
星座：处女座
爱好：电玩、篮球和ROCK MUSIC
附言：有缘、无缘，大家来做伙伴，玩得更快活。
地址：福建省泉州市鲤城区西街旧馆驿57号
邮编：362001

玩友沙龙会员证



编号：0000049
姓名：陈兴华
性别：男
年龄：17岁
星座：天蝎座
爱好：打电动游戏、看漫画书
附言：玩自己的游戏，让别人眼馋去吧！
地址：黑龙江省延寿县国税局陈洪亮收转陈兴华
邮编：150700

玩友沙龙会员证



编号：0000050
姓名：史巍
性别：男
年龄：16岁
星座：巨蟹座
爱好：玩游戏、看漫画、看李小龙的影片
地址：黑龙江省延寿县自来水公司史金龙收转史巍
邮编：150700

玩友沙龙会员证



编号：0000051
姓名：谭文韬
性别：男
年龄：18岁
生日：81年11月3日
星座：天蝎座
爱好：打机、听音乐、交笔友、写作文、玩GAME BOY的95、96格斗、口袋妖怪。
附言：四海之内皆朋友！愿我们能成为好朋友！来信必复！
电话：(020)82385604平时只可以星期六、日打，放假除外
地址：广东省广州市黄埔区文冲船厂西区2栋108号房
邮编：510725

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。

游戏发售大观园

PLAYSTATION

8月发售

DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX	KONAMI	ACT
MACROSS VFX2 (超时空要塞)	BANDAI VISUAL	STG
MONACO GRANDPRIX RACING SIMMULATION 2	UBI	RAG
SD 飞龙之拳	CULTURE BRAIN	ACT

9月发售

FRONT MISSION 3(前线任务 3)	SQUARE	RPG
WILD ARMS 2	SCE	RPG
三一万能侠大决战	BANDAIVISUAL	SLG
BEATMANIA 4th MIX-the beats goes on-	KONAMI	ACT
STAR IXIOM	NAMCO	STG
POP IN MUSIC 2	KONAMI	ACT
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE(生化危机 3)	CAPCOM	AVG
GOO GOO SOUNDY	KONAMI	SLG
GRAND TURISMO 2(GT 赛车 2)	SCE	RAC
PLANLET DOB	HUDSON	ETC
FIGHTING ILLUSION V K-1GRAND PRIX 99	XING	SPT
古诺的大冒险	KOEI	ACT
BISHI PISHI SPECIAL 2	KONAMI	ETC
MY GARDEN(我的花园)	TECNO SOFT	SLG
SUPER CROSS 98	TAITO	RAC
信长的野望 烈风传	KOEI	SLG
实况足球 WININING ELEVEN 4	KONAMI	SPT
我的料理	SCEI	SLG
STARY SHEEP POM & MARY 的大冒险	ROBOT	ACT
FOMULA 日本 99-做个 RACING DRIVER-	TYO	SLG
DQ CHARATER TORANCO 的大冒险 2	ENIX	RPG
你的感受 我的心情	TAKARA	AVG
WINNING POST 4	KOEI	SLG
鬼眼城	讲谈社	AVG
APOCALYPSE(启示录)	SUCCESS	AVG
超发明 BOY	TATIO	RPG
BOYS BE 2nd SEASON	讲谈社	SLG
CULDCEPT CXPANSION VOL 2	MEDIA FACTORY	TBL
FISHING ON BASS	PONY CANYON	SPT
PAQA	SCEI	ETC
CROSS 侦探物语	WORK JAM	AVG
GUILTY GEAR(复刻版)	ARC SYSTEM	FIG
DERBY STATION 99(达比赛马 99)	ASCII	SLG
FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX 99	XING	SPT
MONSTER COLLECTION-蒙面魔导士-	角川书店	RPG
MEMORIES OFF	KIDS	AVG
续 御神乐少妇侦探团-完结篇-	HUMAN	AVG
PIXY GARDEN	ESCOT	SLG

9月发售预定

拉面桥	TOMY	SLG
超越时空的少女	BANDAI	ADV
MARL 王国人形姬 +1	日本ICHI SOFT	RPG

10月发售

宇宙机动 VANARK	ASMID ACE	AVG
SILVER 事件	ASCII	AVG
三国志 6 with power up kit	KOEI	SLG
青蛙的图书	VICTOR SOFT	AVG

10月发售预定

悠久幻想曲保存版	MEDIAWORKS	ETC
A BUG' SLIFE(虫虫特工队)	KONAMI	ACT
RING(午夜凶铃)	角川书店	ADV
DEWPRISM(露珠之灵)	SQUARE	RPG
CHRONO CROSS	SQUARE	RPG
VAGRANT STORY	SQUARE	RPG
装甲骑兵 钢铁的军势	TAKARA	SLG
MIGICAL DROP F 大冒险不容易	DATA EAST	ACT
超谜王	BANDAI VISUAL	ETC
青之6号(暂称)	BANDAI VISUAL	不详
神宫寺三郎 灯火消失的瞬间	DATA EAST	ADV
NEMESIS	CAPCOM	AVG
GAME KID BUST	角川书店	SLG
一击魄之人	BANDAI	SLG
鬼武者	CAPCOM	AVG
恐怖令	PIONEER LDC	AVG
…之王国	ASMIK ACE	RPG
JOJO 奇妙的冒险	CAPCOM	ACT
…ISH EYE 2	PACK IN SOFT	ETC

SPUKI-PUKI!鬼魂心跳大作战	TYO	不详
PANZER FRONT	ASCII	不详
良本与名侦探(暂称)	NAMCO	不详

DREAMCAST

8月发售

机动战舰 娜迪斯高	角川书店	AVG
机动战士 GUNDAM 外传 殖民卫星的坠落计划	BANDAI	SLG
COOL BOARDERS RURRRN	UEP	SPT

9月发售

DANCING BLADE 任性桃天使-完全版-	KONAMI	AVG
POP IN MUSIC 2	KONAMI	ACT
J-LEAGUE 战业足球	SEGA	SPT
美少女雀士育成	JELICO	SLG
DANCING BLADE 任性桃天使 II -完全版-	KONAMI	AVG
SPEED DEVIL	UBI	RAC
梦幻月夜	SIMS	AVG
魔剑 X	ALTUS	AVG
BLACK MATRIX AD	NEC INTERCHANNEL	RPG

9月发售预定

VIRTUAL STRIKER 2(次前锋 2)	SEGA	SPT
LOON CASTER	NOSIA	SLG
大相扑	POMUP	ACT
新格斗术 飞龙之拳烈传	CULTURE BRAIN	ACT
MEKU RISPLTY	NEC INTERCHANNEL	SLG
紫炎龙 2	童	STG
DYNAMITE ROBOT 2000	童	ACT
JOJO 奇妙的冒险	CAPCOM	FIG
七之秘馆 战栗的微笑	KOEI	AVG
REVIVE-苏生-	DATAEAST	AVG
D 之食桌 2	WARP	RPG
莎木一章 横须贺	SEGA	RPG
SUNRISE 英雄谭	SUNRISE	未定
COOL BOARDERS DC(暂称)	WAVE SYSTEM	SPT
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	SLG
GOLF(暂称)	SEGA	SPT
CARRIER(烙印战士)	JALECO	未定
REVIVE	DATAEAST	AVG
苹果	角川书店/ASMIK	未定
UNDERCOVER AD2025 KEI	BLUE INTERACTIVE	VG

SATURN

99年10月发售预定

MONICA 之城	PIONEER LDC	RPG
REAL SOUND 2	WARP	ETC
WORDS WORTH	ELF	RPG
ADVANCED V.G.2	戏画	FIG
AKE DOWN	SYSTEM SECOM	ACT
英雄降临-SEVEN HEROS & CINDERELLA-	ALFA OMEGA	RPG

NINTENDO 64

9月发售

WIN BACK	KOEI	SPT
ON & OFF RACING	IMMAGINER	RAC

99年10月发售预定

超级机械人大战 64	BANPRESTO	RPG
忍者乱太郎 PUZZLE	CULTURE BRAIN	PUZ
RESIDEN EVIL 2	CAPCOM	ADV
SD 飞龙传说 REAL VERSION	CULTURE BRAIN	ACT
爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	ACT
MOTHER 3	任天堂	RPG
金田一少年之事件簿	HUCSON	AVG
超时空要塞 MACROSS ANOTHER DIMENSION	BANDAI	STG
萨尔达传说 64	任天堂	RPG

GAME BOY

9月发售

KISEKAE 物语	PACK IN SOFT	ETC
DRAGON QUEST 1 & 2(勇者斗龙 1、II)	ENIX	RPG
可爱 PET SHOP	TAITO	SLG
POCKET MONSTER(金)(口袋妖怪金)	任天堂	RPG
POCKET MONSTER(银)(口袋妖怪银)	任天堂	RPG

10月发售

超级机械人大战 LINK BATTLE	BANPRESTO	RPG
艾莉的工作室之妖精炼金术士	IMAGINEER	RPG
玛莉的工作室之妖精炼金术士	INAGINEER	RPG
TOP GEAR POCKET	KEMCO	PUZ
仓库番传说	JWING	PUZ
		SLG

游戏排行榜

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS	432199	432199
2	ORGE BATTLE 64-PERSON OF LORDLY CALIBER	N64	103063	103063
3	游戏王 DUEL MONESTERS II~暗界决斗记~	GB	87002	488535
4	DINO CRISIS	PS	65569	493610
5	FRAME GRIDE	DC	38493	38493
6	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	22377	811243
7	捉猴记	PS	17278	167900
8	FIREPRO WRESTLING G	PS	17078	136900
9	MARIO GOLF 64	N64	15661	297894
10	首都高 BATTLE	DC	12893	113680

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	GRAN TURISMO2	PS
4	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁哥之大冒险 2	PS
5	莎木一章 横须贺	DC
6	POCKET MONESTER 金 & 银	GB
7	MOTHER 3	N64
8	DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX	PS
9	FRONT MISSION 3	PS
10	GRANDIA II	DC

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	实况棒球 '99 开幕版	PS	324751	324751
2	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS	113400	545519
3	MEDAROT 2	GB	71666	71666
4	游戏王 DUEL MONESTERS II~暗界决斗记~	GB	68237	556772
5	到处也一起	PS	64312	64312
6	DINO CRISIS	PS	49314	539702
7	STAR WAR EPISODE 1 RAACER	PS	32403	32403
8	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	31086	842328
9	ORGE BATTLE 64-PERSON OF LORDLY CALIBER	N64	26992	130055
10	多伦与哥般	PS	26940	26940

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	CHRONO CROSS	PS
4	GRAN TURISMO2	PS
5	莎木一章 横须贺	DC
6	POCKET MONESTER 金 & 银	GB
7	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁尼哥大冒险 2	PS
8	MOTHER 3	N64
9	GAME BOY DRAGON QUEST I.II	GB
10	FIRE EMBLEM TORAKIA	SFC

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	大众的高尔夫 2	PS	273260	273260
2	实况棒球 '99 开幕版	PS	103336	428086
3	GUITAR FREAKS	PS	102702	102702
4	实况 J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER2	N64	73259	73259
5	SEAMAN~禁断之 PET~	DC	68099	68099
6	到处也一起	PS	51568	115880
7	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS	48651	594170
8	游戏王 DUEL MONESTERS II~暗界决斗记~	GB	39889	596661
9	MEDAROT 2	GB	37254	108920
10	DINO CRISIS	PS	33126	572828

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	GRAN TURISMO2	PS
4	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁哥之大冒险	PS
5	莎木一章 横须贺	DC
6	CHRONO CROSS	PS
7	MOTHER 3	N64
8	FIRE EMBLEM TORAKIA	SFC
9	POCKET MONESTER 金 & 银	GB
10	GRANDIA II	DC

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	GUNDAM GGENRATION-O	PS	401533	401533
2	大众的高尔夫 2	PS	231528	504788
3	SOUL CALIBUR 灵魂能力	DC	213842	213842
4	实况棒球 '99 开幕版	PS	117617	545703
5	创造职业棒球队	DC	114553	114553
6	MARIO GOLF GB	GB	92760	92760
7	到处也一起	PS	81993	197872
8	游戏王 DUEL MONESTERS II~暗界决斗记~	GB	73373	673400
9	MEDAROT 2	GB	65379	174299
10	SEAMAN~禁断之 PET~	DC	54570	122669

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	POCKET MONESTER 金 & 银	GB
4	莎木一章 横须贺	DC
5	CHRONO CROSS	PS
6	GRAN TURISMO2	PS
7	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁哥之大冒险	PS
8	MOTHER 3	N64
9	ABE' 99	PS
10	赛尔达传说外传	N64

以上资料来自日本《WEEKLY FAMI 通》

最喜欢游戏

游戏	票数
1. 生化危机 II	231
2.KOF98	178
3.FF8	154
4. 恐龙危机	132
5. 圣剑传说	107
6. 合金装备	89
7.FF7	65
8.KOF97	53
9. 心跳回忆	42
10.R4	32

最喜欢人物

人物	票数
1. 八神（KOF）	293
2. 草雉京（KOF）	184
3. 不知火舞（KOF，饿狼传说）	168
4. 史考尔（FF8）	149
5. 诗织（心跳回忆）	124
6. 真宫寺樱（樱大战）	94
7. 特瑞（KOF，饿狼传说）	88
8. 雅典娜（KOF）	67
9. 玛丽（KOF）	53
10. 劳拉（古墓丽影）	39

最期待游戏

游戏	票数
1. 生化危机 3（PS）	273
2.KOF99	188
3.FF9	173
4. 勇者斗恶龙 7	76
5. 前线任务 3	42

经过这一段时间的准备，我们自己的排行榜终于能和各位见面了。在这里要感谢广大读者的支持，毕竟只有依靠大家帮助这个榜才能成立和存在下去。

定价：人民币12元

ISSN 1008-0600





国内首家全彩印大型游戏月刊

OCT. VOL.11

1999·10月号

游戏机 实用技术

Practical Techniques For Ga



八神重出江湖?

无敌! 灵魂能力!
史上第二个满分游戏诞生!

心跳回忆2

撒尔达外传

勇者斗恶龙7

彩京1945 III

J联盟职业足球创造会

赠拳皇99 复制草雉京大海报

圣剑传说完全攻略

KOF99′基本角色特点详解及连续技分析

灵魂能力任务全攻略

游戏王卡牌技巧

女生常谈

游戏黄金眼

玩具精品——逛街纸上行

星之心画廊

游戏机实用技术杂志社赠



THE KING OF FIGHTERS™

Millennium Battle